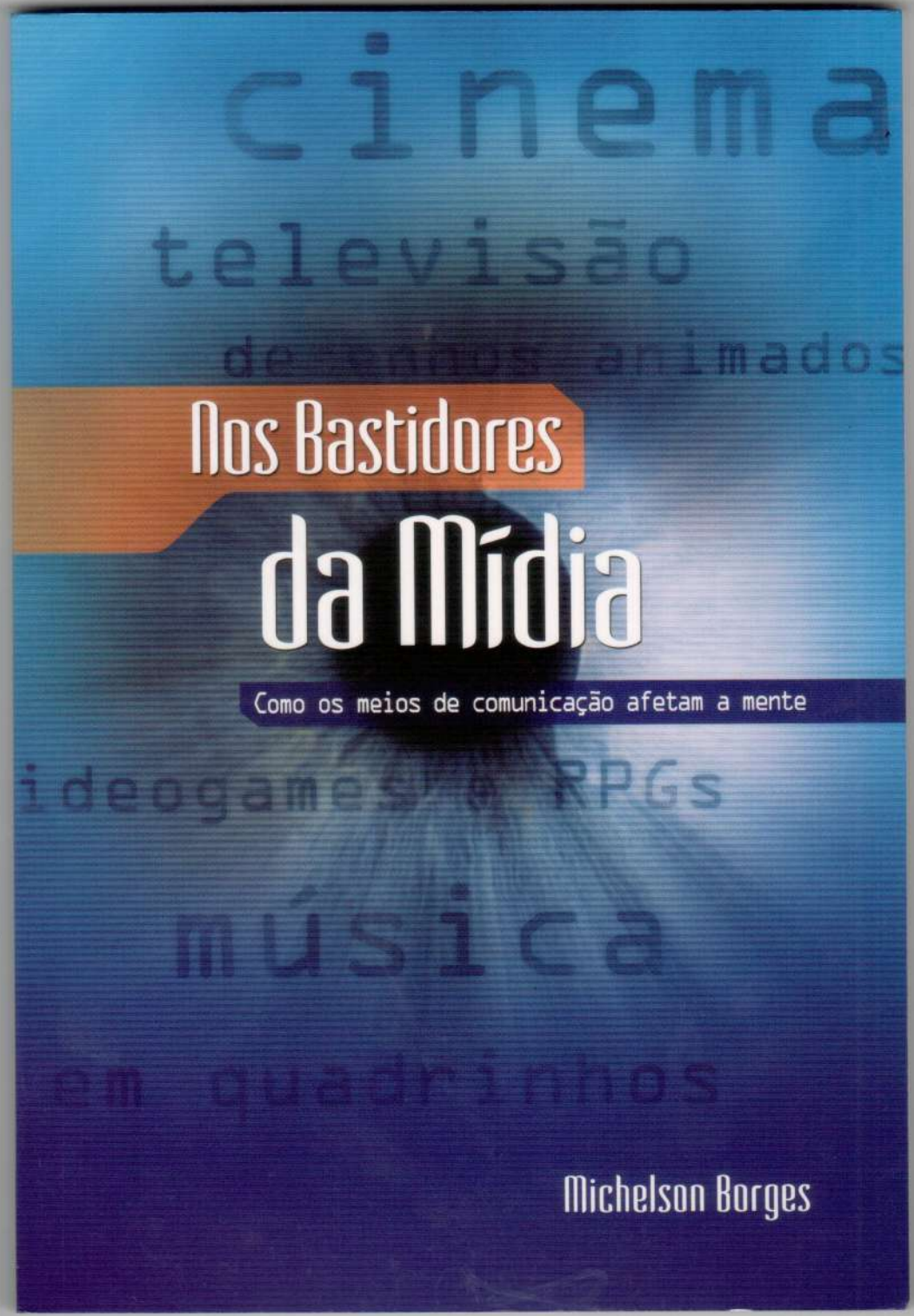

cinema
televisão
de desenhos animados
Nos Bastidores
da Mídia
Como os meios de comunicação afetam a mente
ideogames e RPGs
música
em quadrinhos
Michelson Borges

Direitos de publicação reservados à
CASA PUBLICADORA BRASILEIRA
Rodovia SP 127 – km 106
Caixa Postal 34 – 18270-970 – Tatuí, SP
Tel.: (15) 3205-8800 – Fax: (15) 3205-8900
Atendimento ao cliente: (15) 3205-8888
www.cpb.com.br

1ª edição
10ª impressão: 3 mil exemplares
Tiragem acumulada: 28,5 milheiros
2013

Editoração: Neila D. Oliveira
Zinaldo A. Santos

Projeto Gráfico e capa: Eduardo Olszewski

IMPRESSO NO BRASIL/*Printed in Brazil*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Borges, Michelson
Nos bastidores da mídia : como os meios de comunicação afetam a mente / Michelson Borges. – Tatuí, SP : Casa Publicadora Brasileira, 2005.

Bibliografia.

1. Bem e mal 2. Comunicação de massa – Aspectos morais e éticos 3. Comunicação de massa – Filosofia 4. Comunicação de massa – Influência I. Título.

05-7308 CDD-261.52

Índices para catálogo sistemático:
1. Mídia : Influência : Ponto de vista cristão 262.52

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial, por qualquer meio, *sem prévia autorização escrita* do autor e da Editora.

EDITORA APELIADA Tipologia: Minion Pro, 10,9/14,9 – 8780/29896 – ISBN 85-345-0960-3

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO Abrem-se as cortinas 07
CAPÍTULO 1 Guerra ideológica 13
CAPÍTULO 2 Mídia manipuladora 25
CAPÍTULO 3 Mensagens subliminares 33
CAPÍTULO 4 Televisão – uma janela indiscreta 42
CAPÍTULO 5 O poder da música 61
CAPÍTULO 6 Histórias em quadrinhos 78
CAPÍTULO 7 O cinema e a religião de Hollywood 92
CAPÍTULO 8 Desenhos animados 112
CAPÍTULO 9 *Videogames* e RPGs 122
CAPÍTULO 10 Mundo erotizado 137
CAPÍTULO 11 O segredo da vitória 151
CAPÍTULO 12 Figurino adequado 164
CONCLUSÃO O ato final 169
APÊNDICE Perguntas para discussão 174

"Não se amoldem ao padrão deste mundo, mas transformem-se pela renovação da sua mente, para que sejam capazes de experimentar e comprovar a boa, agradável e perfeita vontade de Deus." Romanos 12:2, NVI.

Para
Débora,
Giovanna
e Marcella

Abrem-se as cortinas

"Vivemos num mundo onde a fantasia é mais real que a realidade... Estamos nos tornando o primeiro povo na história a ter sido capaz de fazer ilusões tão vívidas, tão convincentes, tão realistas que podemos até viver nelas."

Neal Gabler, *Vida o Filme – Como o entretenimento conquistou a realidade*

Se a realidade que o cerca – seu quarto, a cadeira em que você se senta, o carro que você dirige, tudo – não passasse de um sonho ou uma simulação da realidade, como você saberia disso? E se soubesse, como se libertar e ingressar no mundo real? Esse é mais ou menos o pano de fundo de uma trilogia que envolve futurismo, teologia, inteligência artificial, filosofia e efeitos especiais até então inéditos, e que arrebanhou legiões de fãs em todo o mundo.

O primeiro filme da seqüência *Matrix* ganhou quatro Oscars, arrecadou 460 milhões de dólares e foi o primeiro DVD a vender mais de 1 milhão de cópias. As cenas de ação em câmera lenta, as lutas coreografadas, as roupas e os temas cyberpunk serviram de inspiração para dezenas de filmes, *videogames* e propagandas que surgiram depois. Mais do que isso, *Matrix* revolucionou a forma de fazer cinema e tem

sido considerado um filme de valor histórico, cuja importância pode ser comparada a obras como *2001 – Uma Odisséia no Espaço* e *Blade Runner – O Caçador de Andróides*.

Matrix conta a história do hacker Thomas, também chamado Neo, que encontra um homem cheio de truques chamado Morpheus. Ele toma uma pílula vermelha e descobre que toda a "realidade" é simulada por computadores, um enorme mundo virtual chamado Matrix. A "verdadeira realidade" é um futuro em que as máquinas tomaram conta de tudo e mantêm os humanos em cápsulas, onde sua energia é usada para abastecer um gigantesco sistema de inteligência artificial, enquanto a mente deles é mantida em uma espécie de sonho, uma realidade virtual. Morpheus é o líder de um grupo de rebeldes que quer libertar os humanos das máquinas e acredita que Neo é o salvador esperado, algo como um "messias". Depois de muito treinamento, Neo consegue transcender a realidade de Matrix, desafiar as leis da física e ganhar poderes sobre-humanos.

Saindo da caverna – Deixando a ficção de lado, o que chama a atenção, também, no filme são as várias referências ao cristianismo. Neo é tido como o libertador e salvador da raça humana. Ele é amigo de Apoc (Apocalipse) e Trinity ("trindade", em inglês). A última cidade humana, Zion, é uma referência à bíblica Sião, e a nave de Morpheus foi batizada com o nome de Nabucodonosor. O paralelismo com a Bíblia fica ainda mais evidente no final do terceiro filme, quando Neo morre pela humanidade, de braços abertos, numa possível referência à morte de Cristo na cruz.

Além do apelo religioso, há também um pano de fundo filosófico na própria base do enredo. Quase chega a parecer um plágio do famoso Mito da Caverna, de Platão, escrito há cerca de 2.400 anos, e que descreve pessoas presas em uma caverna sem sequer se darem conta de que existe "outro mundo" lá fora.

Pode-se perceber, inclusive, uma pitadinha das idéias de René Descartes, pensador francês do século 18. Basta ler estas palavras dele para perceber a semelhança com *Matrix*: "Quando penso sobre os meus sonhos claramente, vejo que nunca existem sinais certos pelos quais estar acordado pode se distinguir de estar dormindo. O resultado é que fico tonto e esse sentimento só reforça a idéia de que eu posso estar sonhando." Descartes imaginou a possibilidade de um terrível demônio estar constantemente dando a ilusão de que todas as certezas humanas são corretas, quando na realidade elas não fariam qualquer sentido. O filósofo conclui que, como não se pode provar se esse demônio existe ou não, nenhuma de suas opiniões era segura.

Realidade – Fazendo uma busca através das páginas da Bíblia, pode-se perceber que Descartes chegou bem perto da verdade. De fato, há um demônio profundamente interessado em transmitir a idéia de que esta é a única realidade ao nosso alcance. Lúcifer, o anjo rebelde, depois de dar início ao que ficou conhecido como o grande conflito cósmico, introduziu o vírus da maldade neste mundo e procura de todas as maneiras manter as pessoas nesta imensa "matrix" de pecado, sem perspectivas de futuro além da sepultura e alheias ao que ocorre nos bastidores do grande drama espiritual. Com suas artimanhas, ele consegue fazer mais ou menos o que os três filmes *Matrix* fazem com seus espectadores: paralisa-os, anestesia-os para a realidade verdadeira. Como escreveu Arnaldo Jabor, no jornal *O Estado de S. Paulo*, do dia 17 de junho de 2003, comentando o segundo filme da trilogia (*Matrix Reloaded*), "a ação na tela é incessante, de modo a nos paralisar na vida; o conflito é permanente, de modo a privar o espectador de ver seus conflitos reais".

O conflito real da humanidade é contra o pecado em suas diversas formas. Mas, no contexto bíblico, a grande diferença em relação à história apresentada em *Matrix* é que, diferentemente do filme, os que vencerem o mal habitarão novos céus e nova terra; um lugar onde não haverá mais dor, tristeza ou morte. No filme, é compreensível que alguns

humanos não queiram deixar seu mundo virtual, quando descobrem que o mundo "real" está arrasado. Mas, no que diz respeito à "matrix do pecado", sair dela é indiscutivelmente um bom negócio.

A intenção deste livro é fazer com que o leitor relembre que estamos todos numa imensa "caverna", numa "matrix" ou mesmo no "palco" de um drama que se desenrola há alguns milênios. O apóstolo Paulo chama a atenção para essa realidade, ao dizer que "nos tornamos espetáculo ao mundo, tanto a anjos como a homens". I Coríntios 4:9. A palavra "espetáculo", aqui, vem do grego *theatron*, ou seja, "teatro". Os servos de Deus que fielmente testemunham dEle, convertem-se em um centro de interesse para os habitantes deste pequeno mundo e do Céu (cf. Hebreus 12:1). Todo o planeta Terra é um cenário no qual está em pleno andamento o conflito entre o pecado e a justiça, a verdade e o erro.

Se o mundo é o palco de um drama cósmico e não podemos fugir dele, temos ao menos a escolha de ser meros coadjuvantes manipulados, ou protagonistas conscientes de nosso papel. Em sua inteligência maligna, Satanás idealizou, logo nos primórdios da História, um pacote de filosofias cujo objetivo é afastar a humanidade do Criador. Com a explosão tecnológica de nosso tempo, ele dispõe hoje de meios com os quais não se sonhava há poucas décadas; meios de comunicação de massa poderosos, capazes de invadir nossa mente e deixar ali as sementes da rebelião, os vírus do mal.

Antes de entrar no tema principal deste livro – a influência dos meios de comunicação –, abordo rapidamente no capítulo 1 as correntes filosóficas que surgiram no mundo e que servem aos propósitos satânicos de afastar a humanidade de seu Criador; ideologias com as quais os meios de comunicação estão saturados. Do capítulo 2 em diante, são analisados os meios através dos quais Satanás dissemina suas mensagens destrutivas. Finalmente, nos últimos dois capítulos, o segredo para sair vitorioso nesse grande conflito.

Quero deixar aqui minha gratidão às inúmeras "cobaias" que assistiram minhas palestras sobre os assuntos deste livro, em igrejas, escolas e auditórios. Foi nessas programações que a idéia do livro acabou tomando corpo. Agradeço também à minha esposa, Débora (por ser minha maior crítica e incentivadora), e aos amigos Alexsander Graciano (que, por morar nos Estados Unidos, me facilitou o acesso à literatura em língua inglesa e me ajudou com algumas pesquisas por lá), Otávio Cardoso Filho (professor presbiteriano, pelas dicas oportunas) e Sérgio Pereira (que durante muitos anos esteve envolvido com as mentiras denunciadas aqui). Gratidão especial devo aos teólogos e jornalistas Márcio Dias Guarda e Allan Novaes, pelas ótimas observações e pela análise dos originais. A contribuição de todos vocês foi indispensável.

A Bíblia Sagrada nos convida a "vigiar" (Lucas 21:36). Fazendo eco a essa advertência, este livro tem como principal objetivo chamar a atenção do leitor para as artimanhas do maligno, e o uso que ele vem fazendo de recursos como as mensagens subliminares, o cinema, a televisão, a música, as histórias em quadrinhos, enfim, da mídia* em suas variadas formas.

Que esta leitura o ajude a assumir o papel maravilhoso que Deus escreveu para você na "grande peça" chamada vida.

* "Mídia" é uma palavra que vem do plural latino *media* (meios), através do inglês associada à palavra *mass* (massa), significando, portanto, meios de comunicação de massa.

:: CAPÍTULO 1 ::

Guerra ideológica

"Uma mentira repetida mil vezes torna-se verdade."

Joseph Goebbels

A arte de convencer pela palavra é muito antiga. O primeiro ser no Universo a utilizá-la com propósitos malignos foi Lúcifer, quando introduziu a rebelião no Céu. Depois de expulso do lar celestial (Apocalipse 12:7-9), o anjo rebelde tentou contaminar o ser humano com o vírus do orgulho, da auto-suficiência e do desejo de supremacia. E foi exatamente isso que ele fez com Adão e Eva.

Quando abordou a mulher, na árvore do conhecimento do bem e do mal, Satanás garantiu que a desobediência dela não levaria à morte, mas sim a um nível superior de existência. "Vocês não morrerão coisa nenhuma! Deus disse isso porque sabe que, quando vocês comerem a fruta dessa árvore, os seus olhos se abrirão, e vocês serão como Deus, conhecendo o bem e o mal", disse ele, astutamente, utilizando a serpente como médium.

A grande mentira – *vocês não morrerão e serão como Deus* – estava inaugurada na Terra. Com essas palavras, Satanás estava na verdade plantando na mente de Eva a semente de seu próprio desejo maligno, que o levara à queda: o desejo de ser semelhante a Deus.

Desde então, este mundo se tornou o palco do grande conflito entre o bem e o mal. E nessa batalha – como nos conflitos humanos – o uso das idéias e a maneira como são divulgadas são essenciais para ambos os lados.

Quando o alemão Johannes Gutenberg colocou seu prelo de madeira para funcionar e imprimiu, em 1456, sua Bíblia de 642 páginas, com tiragem de 200 exemplares, talvez não imaginasse o papel que a imprensa desempenharia nos rumos do mundo. De lá para cá, muita tinta e papel foram gastos para divulgar as mais diversas idéias sobre tudo e sobre todos.

É significativo o fato de que a Bíblia Sagrada foi o primeiro livro impresso. Os reformadores protestantes se beneficiaram grandemente do invento da imprensa, podendo disseminar suas redescobertas para as massas ávidas por conhecer a verdade e se livrar das tradições religiosas. Graças, em grande parte, à imprensa, a Bíblia é hoje o livro mais difundido no mundo. Pessoas em quase todos os cantos do planeta têm acesso facilitado à Palavra de Deus.

Infelizmente, o anjo caído percebeu o enorme potencial da imprensa e da propaganda e passou a utilizá-las para cumprir seus propósitos malignos. Por meio das diversas mídias, o inimigo vem espalhando seu pacote de enganos.

O objetivo de Deus sempre foi mostrar que, a despeito do pecado, há esperança de salvação para este mundo caído; e ela consiste na dependência total de Cristo e na aceitação de Seus méritos. Ele nunca pecou; portanto, não merecia morrer. O ser humano pecou, e a morte lhe veio como conseqüência, pois "o salário do pecado é a morte" (Romanos 6:23). Quando morreu na cruz, Jesus fez uma troca com a humanidade: ofereceu Sua vida justa como resgate pela vida dos injustos. Por isso esta é a maior notícia de todos os tempos: Deus Se fez homem em Jesus e comprou nossa salvação com Seu sangue.

É lógico que Satanás compreende a maravilha desse resgate. E o que ele faz? Luta de todas as maneiras para afastar-nos de Jesus e obscurecer em nossa mente o plano da salvação. "Vocês não morrerão e serão como Deus" – sua voz continua ecoando pelos séculos.

A tríade filosófica do mal – Assim como Deus tem as Suas três mensagens angélicas (Apocalipse 14:6-12), cujo âmago, segundo a escritora Ellen White, é a justificação pela fé (dependência), Satanás também dispõe de uma tríade filosófica útil a seus propósitos.

Em 1988, a *Revista Adventista* publicou uma série de três ótimos artigos do Dr. Hélio Luiz Grellmann. Neles, Grellmann destaca justamente o fato de o surgimento do Marxismo, do espiritismo moderno e do evolucionismo de Darwin ter ocorrido praticamente na mesma época (século 19) em que o Adventismo despontava no mundo, trazendo à luz, no espírito da Reforma Protestante, verdades bíblicas sepultadas pelo tempo. As citações que se seguem, e que bem caracterizam o Marxismo, foram colhidas por Grellmann.

Fred Oelssner, teórico comunista alemão, escreveu: "De fato, o materialismo dialético é inconciliável com qualquer espécie de superstição, com qualquer Ser superior."[1] Lênin ia ao ponto de pregar o ódio contra Deus. Em carta a um de seus colaboradores, assim se expressou: "Pensar em Deus é uma ignobilidade indizível." E posicionando-se quanto ao materialismo dialético, disse ele que este deve ser "incondicionalmente ateu", "que combata da maneira mais resoluta toda e qualquer religião".[2] Para Jacob Hommes, "a idéia de Deus é o contrário da auto-suficiência do homem".[3]

O resumo do que pensam os ideólogos marxistas pode ser obtido das palavras de Gilbert Mury, discípulo francês de Marx: "É preciso que sejam criadas condições para a evolução de um ser humano que viverá num mundo justo e que, como conseqüência da realização das aspirações do homem, libertar-se-á da religião."[4]

Note bem: nada de religião; evolução do ser humano (sem Deus); realização das aspirações humanas (sem Deus); ser humano liberto da religião. Você tem alguma dúvida de que o materialismo dialético seja uma ferramenta ideológica perfeita nas mãos do inimigo de Deus? O Adventismo, seguindo os passos da Reforma, surgiu no palco do grande conflito cósmico para chamar a atenção do mundo para Aquele que fez "o céu, a terra, o mar e as fontes das águas" (Apocalipse 14:7). O Marxismo, como espetáculo paralelo, afirma que isso é bobagem; que o homem pode ser seu próprio deus, ecoando a mentira satânica original.

O que quero destacar, aqui, é a tremenda "coincidência" entre a época do surgimento do Marxismo e do Adventismo. O grande desapontamento profético que deu origem à Igreja Adventista do Sétimo Dia ocorreu em 1844.* Apenas quatro anos depois, em janeiro de 1848, o *Manifesto Comunista* foi redigido por Karl Marx e Friedrich Engels, tendo sido publicado pela primeira vez em fevereiro do mesmo ano. Terá sido mesmo coincidência? Acredito que não.

O outro sistema de pensamento que se adapta perfeitamente às idéias satânicas de independência de Deus ganhou força em 1859 (de novo o século 19!), com a publicação de *A Origem das Espécies*, de Charles Darwin. Graças à teoria da evolução,** o relato da Criação, em Gênesis, passou a ser considerado lenda. Mas qual o problema disso? A teologia bíblica é atingida bem no centro se rejeitarmos o relato da Criação. Importantíssimas doutrinas da Bíblia dependem desse relato. Por exemplo: as Escrituras afirmam que a morte ocorreu como resultado do pecado (ver Gênesis 2). E na carta de Paulo aos Romanos, lemos que "por um só homem entrou o pecado no mundo, e pelo pecado a morte" (Romanos 5:12). Mas o evolucionismo ensina que a morte existiu desde o princípio, muito antes que houvesse um ser humano. Em outras palavras: a morte *não* é um resultado do pecado.

* Se quiser saber mais sobre isso, sugiro a leitura do livro *Uma Igreja Mundial*, de George Knight (Casa).

** Não abordarei aqui os problemas científicos do evolucionismo. Os interessados nessa abordagem podem ler meus livros *A História da Vida* e *Por Que Creio* (Casa).

Nesse caso, qual é o significado teológico da vida e morte de Jesus? Paulo diz: "Porque, como, pela desobediência de um só homem [Adão], muitos se tornaram pecadores, assim também, por meio da obediência de Um só, muitos se tornarão justos." Romanos 5:19.

Por que precisamos de redenção e libertação? Se não houve um Jardim do Éden, com sua árvore da vida, qual é o futuro que Apocalipse 22 descreve para os remidos? Se as rochas da crosta terrestre já estivessem cheias de restos fossilizados de bilhões de animais, e mesmo de formas hominídeas que pareciam homens, então o próprio Deus é diretamente responsável por ter criado o sofrimento e a morte, não como julgamento pela rebelião, mas como fator integral da Sua obra de criação e governo soberano. E isto significa caos teológico!

Minando a credibilidade do relato de Gênesis (criação em seis dias literais de 24 horas, há poucos milênios), desencadeia-se um verdadeiro "efeito dominó", derrubando toda a teologia bíblica. Se a Criação não foi exatamente como está descrita no primeiro livro da Bíblia, não houve queda e, por conseguinte, a redenção não é necessária. Nesse caso, para que Jesus voltará?

Pela teoria evolucionista teríamos que ignorar também o importante conceito bíblico do sábado como memorial da Criação e selo de obediência e fidelidade a Deus (Êxodo 20:8-11 e Ezequiel 20:20).

Você começa a perceber que arma poderosa é a teoria da evolução? E por que ela surgiu justamente na mesma época em que um poderoso movimento religioso passou a reivindicar honra ao Criador? Atualmente, com a ajuda dos modernos meios de comunicação e dos bancos escolares, a teoria da evolução tem invadido as diversas áreas do pensamento humano.

E a terceira arma ideológica? Em 1857 (11 anos após a publicação do *Manifesto Comunista*, dois anos antes da publicação de *A Origem das Espécies* e apenas seis anos antes da organização da Igreja Adventista do Sétimo Dia), Allan Kardec trouxe à luz *O Livro dos Espíritos*. É a partir dessa obra que se pode falar em Espiritismo, palavra cunhada pelo próprio Kardec.

Antes um pouco da publicação desse livro, fenômenos estranhos daríam grande impulso ao Espiritismo também nos Estados Unidos. No livro *Segredos do Mundo dos Espíritos* (Casa), à página 22, Roy Anderson faz o seguinte comentário: "Uma grande mudança ocorreu no Espiritismo em tempos contemporâneos. Seu caráter grotesco do passado cedeu lugar ao enfoque científico de hoje [graças, em grande parte, a Allan Kardec]. O Espiritismo moderno começou em 1848, no humilde lar da família Fox, residente em Hydesville, próximo a Rochester, Nova Iorque. As moças da família, ao escutar certos ruídos estranhos, decidiram tentar uma comunicação. Kate Fox golpeou várias vezes a parede, dizendo: 'Ei, seu velho pata de cabra, faça isto!' Em resposta, obteve um idêntico número de pancadas. Tal fato repetiu-se muitas vezes. Logo as jovens começaram a obter respostas a perguntas formuladas, o que as levou à conclusão – correta – de que algum ser inteligente produzia as pancadas. Difundindo-se a notícia do ocorrido, despertou-se grande interesse em torno do mesmo, não apenas nos Estados Unidos, como também em alguns dos países mais conservadores da Europa." Como é o caso da França, de Kardec.

Prestou atenção ao ano em que ocorreram as batidas misteriosas? 1848. Apenas quatro anos depois do surgimento do Adventismo e do início da pregação com ênfase nas três mensagens angélicas. Se não conhecêssemos o "espetáculo paralelo" de Satanás e sua atuação nos bastidores da História, consideraríamos mais uma incrível coincidência, como ocorreu com o Marxismo e o evolucionismo de Darwin.

O Espiritismo conseguiu de maneira impressionante mesclar Catolicismo primitivo (caridade), Budismo (reencarnação), Darwinismo (evolução) e um caldeirão de credos esotéricos que estavam em voga nos anos 1800, e que geraram filosofias tão diversas como o Espiritualismo de Emannuel Swedenborg e a Teosofia* de Helena Petrovna Blavatsky.

Aos poucos o Espiritismo foi se identificando mais e mais com o Cristianismo, especialmente pela menção da figura de Jesus Cristo

* Conjunto de doutrinas religioso-filosóficas que têm por objeto a união do ser humano com a divindade, mediante a elevação progressiva do "espírito" até à "iluminação".

(embora com uma compreensão totalmente diferente de Sua pessoa). Essa pretensa identificação fez com que o movimento espírita se espalhasse pelo mundo, chegando ao Brasil em 1860, sendo adotado por intelectuais, militares e funcionários públicos. Atualmente, segundo a Federação Espírita Brasileira, mais de 40 milhões de pessoas seguem a doutrina de Allan Kardec no Brasil. Funcionam no país 10 mil centros espíritas (eram apenas 3 mil no começo dos anos 1990), e 200 editoras publicam somente livros de conteúdo espírita.

A violenta expansão do grande estratagema de Satanás – a possibilidade de manter contato com os espíritos – foi admiravelmente predita por Ellen White, nos dias em que o fenômeno era nada mais que "inocentes" pancadas na casa dos Fox. E é bom lembrar, também, que no Brasil, por exemplo, o Código Penal de 1890 classificava o Espiritismo como crime, o que torna as predições de White ainda mais impressionantes:

"Em 24 de agosto de 1850", escreveu ela, "vi que as 'pancadas misteriosas' eram o poder de Satanás; parte delas procedia diretamente dele, e outra, indiretamente, mediante seus agentes, mas tudo provinha de Satanás... Vi que logo seria considerado blasfêmia falar contra as 'pancadas', que isso se espalharia mais e mais, o poder de Satanás aumentaria, e alguns de seus dedicados seguidores teriam poder para operar milagres... Breve virá esse tempo, e *teremos de segurar firmemente os fortes braços de Jeová*, pois todos estes grandes sinais e poderosas maravilhas do diabo se destinam a *enganar o povo de Deus e derrotá-lo*." – *Vida e Ensinos*, págs. 167 a 169. Itálicos acrescentados.*

As doutrinas espíritas, como veremos nos capítulos posteriores, estão hoje sendo difundidas – juntamente com o materialismo e o evolucionismo – através dos mais diversos meios: dos bancos escolares aos filmes, livros, desenhos animados, novelas e histórias em quadrinhos.

A revista *IstoÉ* estampou na capa de sua edição do dia 25 de maio de

* Ellen também escreveu que "o espiritismo está prestes a cativar o mundo. ... Um poder sobre-humano está operando de várias maneiras, e poucos têm a idéia do que será a manifestação do espiritismo no futuro" (*Evangelismo*, págs. 602 e 603).

2003 a notícia de um evento que no mínimo surpreende, devido ao local onde ocorreu: a Associação Médico-Espírita de São Paulo organizou seu 1º Simpósio de Medicina e Espiritualidade, na Faculdade de Medicina da USP! Falar em criacionismo num campus secular é correr o risco de ser taxado de fundamentalista de mente atrasada. No entanto, Espiritismo agora pode!

Mas qual o problema com essa ideologia? Raphael Gasson, ex-médium, chama a atenção para três aspectos do Espiritismo. Segundo ele, espírita é alguém que (1) crê na vida após a morte, (2) crê na possibilidade de comunicação com os mortos e (3) considera-se responsável pela divulgação dessas "boas-novas". Mas talvez o pior ensino espírita seja justamente a crença de que é desnecessário um vínculo com Deus – a "inteligência suprema", como pregava Allan Kardec. Céu, inferno* e Satanás virtualmente não existem na concepção espírita, o que, obviamente, é muito interessante para o inimigo de Deus. Se as pessoas não crêem na existência dele, fica mais fácil agir nos bastidores. E se não mantêm um vínculo com o Criador, tornam-se presas fáceis do inimigo. Para os espíritas, o bem e o mal podem estar dentro de cada um.

É quase desnecessário dizer que a Bíblia condena a consulta aos mortos – "Entre ti não se achará... quem consulte os mortos" (Deuteronômio 18:10-12) – e fala sobre ressurreição e não sobre reencarnação. Hebreus 9:27 e 28 deixa isso bem claro: "E, assim como aos homens está ordenado morrerem uma só vez, vindo, depois disto, o juízo, assim também Cristo... aparecerá segunda vez." Os espíritas chegam a mencionar as Escrituras Sagradas, mas apenas as partes que lhes convêm, e torcem alguns textos, tentando acomodá-los a suas crenças.

Outra crença perniciosa do Espiritismo diz que Cristo, ao contrário do que prega o cristianismo bíblico, não é o Filho de Deus, a segunda pessoa da Divindade. Para os espíritas, Jesus é apenas mais um espírito evoluído, um modelo para a humanidade, que pode chegar ao

* Refiro-me aqui ao lago de fogo apresentado no Apocalipse como a "segunda morte", a morte eterna, e não à doutrina anti-bíblica do "lugar de tormento eterno".

nível dEle. No livro *Obras Póstumas*, que reúne as anotações de Kardec, está escrito que Jesus não é Deus, o que fez com que Guillon Ribeiro, um dos maiores expoentes do kardecismo no Brasil, dissesse: "Jesus foi o tipo mais perfeito que Deus tem oferecido ao homem para lhe servir de guia e modelo moral na observação das leis divinas e naturais." – Citado por S. V. Milton, em *Espiritismo*, pág. 34.

Revistas *IstoÉ* (12 de novembro de 2003) e *Veja* (11 de maio de 2005): ênfase na terapia de vidas passadas e na reencarnação

Quem começou o grande conflito no Céu, por querer se igualar ao Filho de Deus? A quem interessa rebaixar a pessoa de Jesus Cristo, o Deus que Se fez homem para salvar a humanidade? Aliás, se a reencarnação realmente existisse e nos fosse possível aprimorar o caráter ao longo de vidas sucessivas, qual seria o significado da morte de Cristo na cruz? Para que redenção, se somos capazes de nos "auto-redimir"?

Note ainda o que escreveu León Denis, um dos maiores doutrinadores espíritas, depois de Allan Kardec, no livro *Cristianismo e Espiritismo*: "A missão de Cristo não era resgatar com sangue os crimes da humanidade; o sangue, mesmo de um Deus, não seria capaz de resgatar ninguém. Cada qual deve resgatar-se a si mesmo, resgatar-se da ignorância e do mal. Nada de exterior a nós poderia fazê-lo."

Fica fácil saber quem está por trás dessas idéias, não acha?*

É impressionante notar como o Espiritismo se encontra arraigado na mente da grande maioria das pessoas atualmente. Talvez muitos dos que se consideram religiosos recuem indignados diante dessa afirmação, mas a maioria dos cristãos hoje crê na imortalidade da alma – parte

* Se quiser conhecer mais detalhes sobre o Espiritismo, leia o livreto *Por Que Não Sou Mais Espírita*, do advogado Maurício Braga (Casa). Por mais de 16 anos, Braga freqüentou uma instituição espírita, onde era instrutor de doutrina. Mas ao estudar mais detidamente a Bíblia, encontrou a verdade sobre Deus e o homem. No livro, ele conta seu testemunho.

da grande mentira satânica e base da crença espírita (nos Estados Unidos, mais de 50 por cento da população acredita em espíritos e nove em dez estão certos de que a alma sobrevive à morte). Essa crença é, na verdade, um verdadeiro cavalo de Tróia introduzido por Lúcifer no seio do cristianismo. A observância do domingo como dia de repouso afasta a atenção das pessoas do Deus Criador (o que deu margem, como já vimos, ao desenvolvimento de teorias como o Marxismo e o Evolucionismo); por sua vez, a crença na imortalidade incondicional do ser humano afasta as pessoas daquele que é, Ele só, o "caminho, a verdade e a *vida*" (João 14:6) e a "ressurreição e a *vida*" (João 11:25).

Fusão – "Como podemos agora... fundir os três elementos da tríade satânica [Marxismo, Evolucionismo e Espiritismo] num bloco só, se alguns de seus objetivos particulares parecem conflitar entre si?", pergunta Grellmann, em seu artigo. "Por exemplo", continua ele, "como conciliar a idéia de uma alma imortal... com o credo materialista, segundo o qual a alma é um subproduto da matéria, a única realidade é o mundo material do qual fazemos parte e a imortalidade é uma das muitas 'superstições religiosas' que devem ser extintas sob a bandeira do Marxismo? Parece realmente difícil, mas o estrategista-mor é um só, e ele certamente deve ter estudado todos os aspectos da questão."

O que chama a atenção logo de início é o elemento comum às três correntes filosóficas: a arrogância. O comunismo materialista pretende ser o único sistema político de algum valor, desprezando desdenhosamente qualquer outro. O Evolucionismo pretende ser a *única* explicação científica para a origem da vida, zombando dos que pensam diferente. O Espiritismo pretende ser a base *única* de todas as religiões, a síntese de tudo. Na arrogância e pretensão, portanto, esses elementos se encontram perfeitamente unidos, revelando a procedência de uma mesma mente igualmente arrogante e pretensiosa.

Mas talvez o fator mais "coincidente" entre os membros da tríade satânica seja a idéia de *evolução*. O materialismo dialético representa

uma via de evolução para os "pragmáticos", e seu propósito final é a *evolução social da coletividade*. O objetivo é levar o ser humano, por seus próprios esforços, a um estado de perfeita paz e harmonia social. Já o evolucionismo biológico, conforme o nome já diz, sustenta que o ser humano está em processo de aperfeiçoamento biológico, devendo ser melhor no futuro. Finalmente, o Espiritismo advoga a evolução espiritual do ser humano, prometendo "levar o homem a subir gradualmente à esfera de perfeição espiritual, e finalmente a uma feliz imortalidade", conforme explica Fernando Chaij, em seu livro *Forças Misteriosas Que Atuam Sobre a Mente Humana* (Casa).

Segundo a proposta satânica, portanto, esse "ser humano aperfeiçoado" será social, biológica e espiritualmente perfeito, e sem Deus. "Sereis como Deus." Lembra?

Toda essa evolução ocorre graças em grande medida aos *esforços e capacidades humanos*. Está aí o grande desafio à triplice mensagem angélica que deu origem ao grande despertamento religioso do século 19 e trouxe à luz a última igreja remanescente, cujo objetivo é restaurar toda verdade bíblica.

Note o que escreveu Ellen White: "Várias pessoas me escreveram perguntando se a mensagem da justificação pela fé é a mensagem do terceiro anjo, e respondi-lhes: 'É verdadeiramente a mensagem do terceiro anjo." – *Evangelismo*, pág. 190.

Se entendermos que a justificação pela fé "é a obra de Deus ao lançar a glória do homem no pó e fazer pelo homem aquilo que ele por si mesmo não pode fazer" (*Testemunhos Para Ministros*, pág. 456), compreenderemos imediatamente que a receita satânica, que consiste no aperfeiçoamento e na evolução do ser humano pelo ser humano, é exatamente o oposto daquilo que Deus tem em mente ao anunciar ao mundo a Sua tríplice mensagem e chamar para Si as pessoas de todas as nações. "Sem Mim, nada podeis fazer", disse Jesus, em João 15. Mas tudo é possível naquele que nos fortalece, garante Paulo, em Filipenses 4:13.

"Deus lança ao pó a glória do homem, a fim de poder erguê-lo,

restaurando-o à própria imagem do Criador que originalmente ostentava sobre si. Em contrapartida, Satanás quer fazer crer que o homem deve exaltar mais e mais a sua própria glória – social, biológica e espiritualmente. Sabemos que esta receita por fim fará o homem retornar definitivamente ao pó", escreveu Grellmann.

É claro que hoje em dia existem diversas ramificações partindo dessa tríade filosófica do mal. Entretanto, lembre-se: podem mudar os "penteados", mas o "cabeleireiro" é o mesmo.

Nos próximos capítulos analisaremos esses diferentes "penteados", e as formas por meio das quais Satanás tem espalhado seu pacote de mentiras pelo mundo, utilizando meios de comunicação de massa jamais sonhados nos séculos passados – nem mesmo quando Gutenberg aperfeiçoou os tipos móveis de impressão. Tudo isso preparando o palco da Terra para o último grande ato do drama cósmico, que se aproxima rapidamente.

Explosão de espiritualismo nas revistas seculares

Revista *Veja* do dia 19 de novembro de 2003: interesse generalizado pela prática da ioga, que, segundo Hermógenes de Andrade, um dos precursores da prática no Brasil e autor de mais de trinta livros, "não é só exercício". A palavra "ioga" vem da mesma raiz etimológica que a palavra "religião". E ele está certo. Ioga originalmente significa união, religação. Mas, de que com o quê? "Da alma individual com o espírito absoluto" é uma das respostas clássicas. Do ponto de vista bíblico, é aí que mora o problema.

Referências:
1. E. Oelssner. *Der Marxismus der Gegenwart und Seine Kritiker*, 2ª edição, pág. 14.
2. W. I. Lenin, *Obras XV*, pág. 371, citado por Rudolf Karisch, em *Cristianismo e Materialismo Dialético*.
3. J. Hommes. *Der Technische Eros*, págs. 456 e 457.
4. *World Marxist Review*, agosto de 1965.

Mídia manipuladora

"'Quando eu uso a palavra', disse Humpty Dumpty num tom desdenhoso, 'ela significa exatamente o que eu quero que signifique – nem mais nem menos.' 'A questão é', disse Alice, 'se você pode fazer uma palavra significar tantas coisas diferentes.' 'A questão é', disse Humpty Dumpty, 'saber quem manda. Isso é tudo.'"

Lewis Carrol, *Alice Através do Espelho*

No capítulo anterior, vimos que Lúcifer foi o primeiro ser no Universo a utilizar a propaganda com propósitos maus. Na esfera humana, podemos dizer que, em sua forma moderna, a propaganda política foi inaugurada pelo bolchevismo e especialmente por Lênin e Trotsky. Mas mesmo antes deles houve líderes que reconheceram sua importância. Napoleão Bonaparte foi um desses. Ele disse: "Para ser justo, não é suficiente fazer o bem, é igualmente necessário que os administrados estejam convencidos. A força fundamenta-se na opinião. Que é o governo? Nada, se não dispuser da opinião pública."

Hitler e Goebbels (infelizmente) podem ser considerados aqueles que utilizaram com maior sucesso as técnicas de controle da opinião pública e, assim, acabaram dando enorme contribuição à propaganda moderna. Joseph Goebbels era ministro da Propaganda de Hitler e foi

um dos articuladores da propaganda nazista. Ele era doutor em Letras e Filosofia, com tese escrita sobre teatro, e tornou os comícios nazistas verdadeiras "óperas" com efeitos cênicos, som, luzes, tudo muito teatral. Uma estética subliminar comunicando ideologia política.

Tochas, bandeiras vermelhas gigantescas tremulando com a suástica, filas de soldados, longas esperas por Hitler, criando expectativa, e a entonação e modulação de voz envolvente do ditador nos discursos escritos com tinta colorida para enfatizar o tom emocional necessário, juntamente com botões no palanque para que Hitler controlasse toda a iluminação ambiente para acompanhar sua voz, proporcionaram o pano de fundo para a manipulação de mentes.

Mas o que é propaganda? O termo propaganda tem sua origem etimológica no latim, *pangere*, plantar. Todo ato de comunicação visa, assim, plantar uma mensagem no receptor, sob a forma de propaganda de produtos (publicidade) ou de propaganda ideológica, política ou eleitoral. "A propaganda é uma tentativa de influenciar a opinião e a conduta da sociedade, de tal modo que as pessoas adotem uma conduta determinada", escreveu Bartlett, em *Political Propaganda*. E qual a diferença, então, entre propaganda e publicidade? Jean-Marie Domenach, em seu livro *A Propaganda Política*, à página 10, responde: "A publicidade suscita necessidades ou preferências visando a determinado produto particular, enquanto a propaganda sugere ou impõe crenças e reflexos que, amiúde, modificam o comportamento, o psiquismo e *mesmo as convicções religiosas ou filosóficas*" (itálico acrescentado).

Niceto Blázquez, em seu livro *Ética e Meios de Comunicação* (Paulinas), à página 51, afirma que "os meios de comunicação social são um instrumento de enorme eficácia para impor ideologias e interesses de todo tipo, criando uma opinião pública na medida dos grupos que controlam as informações".

A partir do momento que se constatou que o homem médio é um ser essencialmente influenciável, e que é possível mudar-lhe as opiniões e as idéias, os especialistas passaram a utilizar em matéria política o que já se verificara viável do ponto de vista comercial. Percebeu-se que "os poderes destrutivos contidos nos sentimentos e ressentimentos humanos podem ser utilizados, manipulados por especialistas", disse J. Monnerot.

Para realizar essa manipulação são utilizadas leis específicas. E se meros mortais são capazes de tal controle da opinião pública, imagine do que é capaz a mente mais perversa do Universo! Por isso mesmo vale a pena conhecer essas leis a fim de nos precavermos. Vamos a elas.

Lei da Simplificação e do Inimigo Único – Consiste em concentrar sobre uma única pessoa as esperanças do campo a que se pertence ou o ódio pelo campo adverso. Reduzir a luta política, por exemplo, à rivalidade entre pessoas é substituir a difícil confrontação de teses. No caso do nazismo, os judeus acabaram eleitos como o "inimigo único".

Um bom exemplo de nosso País foram as campanhas presidenciais brasileiras de 1989. Em Fernando Collor de Mello foram depositadas todas as esperanças – muitas delas trabalhadas pelos meios de comunicação – do povo brasileiro: um presidente jovem, esportivo, religioso e aparentemente honesto, pois prometia acabar com os "marajás".

Lei da Ampliação e Desfiguração – A ampliação exagerada das notícias é um processo jornalístico empregado correntemente pela imprensa, que coloca em evidência todas as informações favoráveis aos seus objetivos. Exemplo: a greve nacional dos petroleiros, em 1998. Os veículos de comunicação (especialmente a Globo) anunciavam com freqüência que os combustíveis, principalmente o gás, iam faltar. Ressaltavam os problemas que adviriam da falta de gás. Mostravam as filas de compradores em busca de seus botijões. Assim, garantiram a opinião pública desfavorável aos petroleiros.

Lei da Orquestração – A primeira condição para uma boa propaganda é a infatigável repetição dos temas principais. Goebbels dizia: "A Igreja Católica mantém-se porque repete a mesma coisa há dois mil anos. O Estado nacional-socialista deve agir analogamente."

Adolf Hitler, em seu *Mein Kampf*, escreveu: "A propaganda deve limitar-se a pequeno número de idéias e repeti-las incansavelmente. As massas não se lembrarão das idéias mais simples a menos que sejam repetidas centenas de vezes. As alterações nela introduzidas não devem jamais prejudicar o fundo dos ensinamentos a cuja difusão nos propomos, mas apenas a forma. A palavra de ordem deve ser apresentada sob diferentes aspectos, embora sempre figurando, condensada, numa fórmula invariável, à maneira de conclusão."

Portanto, a qualidade fundamental de toda campanha de propaganda é a permanência do tema, aliada à variedade de apresentação.

Quantas vezes já não ouvimos: "O Brasil é um ótimo país para se viver. Não há guerras, terremotos, catástrofes..." Ao transmitirem os infortúnios de outros países e noticiarem, apenas de modo superficial, problemas brasileiros, os meios de comunicação estão contribuindo para manter o *status quo*.

No aspecto espiritual, a insistência na divulgação de valores anticristãos, o bombardeio de filosofias antibíblicas e a promoção de um estilo de vida sem Deus têm feito seu estrago nas novas gerações. Nos próximos capítulos vamos tratar das diversas mídias – mensagens subliminares, cinema, televisão, música, etc. – que têm colaborado na orquestração do tema principal de Satanás: *Vocês não morrerão e serão como Deus.*

Lei da Transfusão – A propaganda não é algo que se faz do nada e se impõe às massas. Ela sempre age, em geral, sobre um substrato preexistente, seja uma mitologia nacional, seja o simples complexo de ódios e de preconceitos tradicionais. É o que os oradores fazem quando querem amoldar uma multidão ao seu objetivo: jamais contradizem as pessoas frontalmente, mas de início declararam-se de acordo com elas.

A maior preocupação dos propagandistas reside na identificação e na exploração do gosto popular, mesmo naquilo que tem de mais perturbador e absurdo.

Um exemplo disso é o bombardeio de mensagens veiculadas pela mídia quanto aos benefícios do consumo de álcool para a saúde. De fato, pequenas quantidades de álcool têm produzido algum benefício em relação a doenças coronarianas. Isso tem sido demonstrado em laboratório pela exposição das paredes internas das células endoteliais ao álcool. Algumas funções dessas células foram melhoradas pelo álcool. Mas é bom lembrar que esses resultados foram observados em culturas de células, e a vida não é vivida numa placa de Petri.

Por que os meios de comunicação não divulgam que as substâncias antioxidantes benéficas presentes no vinho tinto – o resveratrol e os flavonóides – também são encontradas no suco puro não fermentado da uva? Por que não se fala nos efeitos tóxicos já bem conhecidos das bebidas alcoólicas? Que o álcool causa alto grau de dependência (15 por cento dos que consomem álcool irão se tornar alcoólatras)? Que o álcool é a principal causa de retardamento mental evitável em muitos países, por causa de seus efeitos tóxicos sobre o feto no período de gravidez? Que o álcool é causa fundamental de mortes violentas, acidentes, traumas e doenças induzidas por suas toxinas? Que o álcool aumenta o risco de vários tipos de câncer, incluindo o de mama, e que ele aumenta também as chances de doenças hepáticas? Isso sem falar das conseqüências sociais, físicas e emocionais do consumo do álcool...

À luz desses fatos, não faz sentido nem há vantagem médica em se correr tantos riscos para obter uns poucos benefícios para as coronárias. Isso é particularmente verdade quando observamos as terapias preventivas já comprovadas, tais como o exercício físico, o abandono do cigarro, a diminuição dos níveis de colesterol e a manutenção normal da pressão sanguínea, os quais não apresentam quaisquer dos efeitos indesejáveis do álcool.

Parece que o motivo para a indicação do álcool como "remédio" tem mais que ver com o gosto popular e com os rios de dinheiro que jorram das fábricas de bebidas para os bolsos dos publicitários e para as empresas de comunicação.

Lei da Unanimidade – Baseia-se no fato de que inúmeras opiniões não passam, na realidade, de uma soma de conformismo, e se mantêm apenas por ter o indivíduo a impressão de que a sua opinião é esposada unanimemente por todos no seu meio. É tarefa da propaganda reforçar essa unanimidade e mesmo criá-la artificialmente.

É preciso conhecer esses mecanismos de controle de opinião, pois muitas vezes adotamos um estilo de vida ou uma forma de pensar que nos foi empurrada "goela abaixo" pela mídia, sem uma análise crítica mais aprofundada. Nestes tempos de informação rápida e acessível, tem-se a ilusão de que as pessoas estão mais bem informadas. Será? Niceto Blázquez pensa diferente: "Dada a quantidade de informações recebidas de uma forma determinada, torna-se às vezes difícil assimilá-las mentalmente, de sorte que a avalanche premeditada de notícias contribui para criar confusão e atrofia mental. A informação de massas manipulada tende a suplantar a autêntica cultura, esta que faz o homem sábio, e que transcende a mera erudição e a mecânica da informática. A manipulação presta-se às mil maravilhas para promover uma cultura unidimensional ou parcial de acordo com as idéias e os interesses dos grupos que manipulam os media. Primeiro cria-se a necessidade tirânica da notícia e depois se trata de satisfazer tal necessidade com uma informação retalhada e distorcida e feita em pedaços." – *Ética e Meios de Comunicação*, pág. 51.

E quais as conseqüências desse bombardeio ideológico midiático? Uma delas é sugerida pelo apóstolo Paulo: "Tendo perdido toda a sensibilidade, eles se entregaram à depravação, cometendo com avidez toda espécie de impureza." Efésios 4:19.

Quando perdemos a "sensibilidade", a capacidade de julgar e discernir o que vemos ao nosso redor, a conseqüência é a adoção de pensamentos e comportamentos muitas vezes até contraditórios em relação com uma vida moralmente correta, de acordo com os princípios bíblicos.

Poder modelador – Um dos efeitos da televisão, do cinema, do rádio, das revistas, da Internet e dos jornais é criar imagens estereotipadas do que deve ser a conduta ideal das pessoas, modelando assim comportamentos e mentalidades. Muitas das famílias apresentadas pela televisão, por exemplo, são estranhas; uma deformação do que realmente ocorre em muitos lares.

Muitas das famílias que aparecem nos filmes, nas novelas e mesmo nas matérias dos periódicos são apresentadas com sérios problemas de convivência, como se isso fosse a norma.

O jornalista e escritor José Arrabal escreveu, na coluna "Speculum", do *site* Observatório da Imprensa (13/01/2004), que "os jornais, as revistas, o rádio, a televisão, a publicidade e mesmo os meios de lazer e diversão do circuito comercial, desinteressados em nos apontar percursos para a vida viva, na imensa maioria das vezes tornam a noção de realidade uma farsa ou até mesmo uma tragédia e, com isso, nos empurram à idéia de que a vida não passa de uma permanente festa de mascarados. Com essa encenação da existência, mascaram as contradições da vida social e deformam o desenvolvimento de nossa identidade, pois produzem desejos sempre frustrados, em que o sabor da vida tem o gosto de algo que se espera e jamais acontece".

Michael Medved realizou uma extensa pesquisa sobre o impacto dos meios de comunicação sobre os valores morais e religiosos das pessoas. Sua conclusão é a de que a televisão, o cinema e a música popular contemporânea, em geral, têm corroído a família e a religião. No contexto do lar, promove a promiscuidade, ensina que o matrimônio é uma instituição má e falida, estimula as relações sexuais ilegítimas como se fossem coisa normal, e via de regra debocham dos valores religiosos, sugerindo que as crianças deveriam receber uma educação diferente.

O escritor e jornalista José Marques de Melo, em *A Opinião no Jornalismo Brasileiro*, afirma que "a expressão opinativa também ocorre através do mecanismo de projeção ou redução das unidades redacionais. Uma matéria que aparece na primeira página de um jornal ou tem chamada na capa de uma revista, ou ainda merece um *flash* na apresentação dos radiojornais ou telejornais, sem dúvida provoca

maior impacto e exerce maior influência. O contato com essas informações destacadas desempenha um papel decisivo na formação da visão de mundo que cotidianamente o cidadão obtém. Saber que determinados fatos aconteceram e outros não, que determinados personagens atuaram na cena social em primeiro plano, que tais ou quais organizações figuram na linha de frente das novidades, constitui referencial básico para moldar a atitude coletiva".

Flávio Calazans diz ainda que no telejornal existe credibilidade por parte do telespectador, o que não ocorre nos comerciais, durante os quais, com o controle remoto, até se muda de canal, de modo que nos telejornais, pela ausência de bloqueios e defesas, é mais fácil manipular crenças e opiniões disfarçadamente.

Nos próximos capítulos, como já disse, analisaremos mais detidamente alguns dos meios através dos quais Satanás tem disseminado suas idéias perversas. Por hora, deixo aqui uma pergunta para reflexão: "Como explicar a escassez de informação objetiva nas sociedades livres que dispõem de mais meios para alcançá-la?" – Jean François Revel, em *La Connaissance Inutile*.

CAPÍTULO 3

Mensagens subliminares

"Nossas retinas estão programadas pela imagem, nossos ouvidos pelos sons repetidos, nossos narizes pelos cheiros e perfumes... Assim vamos sendo programados. Somos o que os outros querem."

Timothy Leary, em *A Sociedade dos Chavões*, de Claudio Tognolli

Você assiste a um simples e inocente desenho animado e, sem se dar conta, acaba incorporando idéias e conceitos que podem afetar sua forma de pensar sobre assuntos como sexo, política e, inclusive, religião. Incrível demais para ser verdade? Seria possível manipular a mente de alguém dessa forma? Embora pareça coisa de ficção, é exatamente isso o que tem acontecido há alguns anos, através das mensagens subliminares.

Mensagens subliminares são aquelas enviadas dissimuladamente, ocultas, abaixo dos limites da percepção humana consciente, e que influenciam as escolhas, as atitudes e a tomada de decisões posteriores. Segundo Flávio Calazanz, em seu livro *Propaganda Subliminar Multimídia*, a psicologia apresenta o primeiro conceito ao definir subliminar como qualquer estímulo abaixo do limiar da consciência, estímulo que, não obstante, produz efeitos na atividade psíquica. A psicologia da

Gestalt* apresenta igualmente o conceito de figura e fundo como o mais primitivo processo da percepção, quando um órgão sensório focaliza e destaca um padrão de estímulos como figura, deixando o resto como fundo.

Em seu livro *A Persuasão e Suas Técnicas*, Lionel Bellenger explica que recebemos múltiplas mensagens, e nossa atenção seletiva filtra e focaliza um único canal sensório, deixando todo o resto como subliminar. E Jacob Bazarian, em *Intuição Heurística*, afirma que tais informações entram "de contrabando" e se depositam na memória subliminar ou subconsciente.

O fundador da escola analítica de psicologia, Carl Gustav Jung, compara a consciência a um holofote que pode ser dirigido e focalizado em uma área de interesse, deixando na "sombra subliminar" todo o mundo de informações não focadas. No entanto, os pensamentos e idéias "não-iluminados", esquecidos, não deixam de existir. Encontram-se em estado latente, adormecidos num estado subliminar, além do limite de atenção consciente ou da memória. Mas estão lá. E isso possibilita que a qualquer momento possam ressurgir.

Em sua obra *A Dinâmica do Inconsciente*, Jung define inconsciente como a totalidade dos fenômenos psíquicos em que falte a consciência. O inconsciente contém todas as impressões subliminares sem "energia psíquica" para alcançarem a superfície da consciência. Jung chega a afirmar que "o inconsciente dispõe de percepções subliminares cujo espectro e extensão tocam as raias do maravilhoso".

No que Jung chama de "inconsciente pessoal" estariam armazenados conteúdos que ainda não amadureceram para chegar à consciência. Ele compara esse nível psíquico à figura da sombra – tudo aquilo que a pessoa poderia ter sido, todas as opções não escolhidas, tudo o que não foi focado pelo interesse. Só que no texto *Sincronicidade* Jung afirma que as rápidas intuições que geram nossas decisões seriam fruto de conteúdos subliminares, sendo a própria intuição subliminar.

* *Gestalt* é o termo intraduzível do alemão utilizado para abarcar a teoria da percepção visual baseada na psicologia da forma.

Hoje em dia, praticamente todos os comerciais contêm algum tipo de mensagem subliminar. Mas é estranho notar que, apesar de tantas mensagens "escondidas" em produtos e propagandas, poucas pessoas compreendem como funciona esse tipo de recurso ou mesmo ignoram o assunto. Isso é ótimo para os que o utilizam, já que essas mensagens, como já foi dito, são captadas pelo subconsciente e não pelo consciente.

A Teoria Subliminar remonta ao filósofo grego Demócrito (400 a.C.) e é descrita por Aristóteles, Montaigne, o físico brasileiro Mário Schenberg, o filósofo da linguagem Vilem Flusser e vários outros. Os efeitos dos estímulos sensoriais imperceptíveis conscientemente vinham sendo medidos pela Psicologia Experimental até que, em 1919, o Dr. Otto Poetzle (ex-discípulo de Freud) provou que as sugestões pós-hipnóticas têm o mesmo resultado prático dos estímulos subliminares para alterar o comportamento humano.

Essas pesquisas saíram da universidade para afetar os cidadãos em 1959, quando o publicitário Jim Vicary colocou um taquicoscópio (projetor de *slides*) no filme *Picnic*, estrelado por Kim Novak, projetando frases como "drink Coke" numa velocidade de 1/3.000 de segundo, imperceptíveis pela consciência, aumentando assim (em 57,7 por cento) as vendas do refrigerante. Essa experiência foi denominada Experimento Vicarysta.

Nos anos 70, a tecnologia subliminar foi adaptada à televisão em um *frame* (1/30 de segundo) no jogo infantil Kusher Du, obtendo ótimos resultados. A partir de então, capas de revistas, fotos de anúncios publicitários e propaganda eleitoral passaram a empregar indiscriminadamente subliminares, até serem denunciados pelo psicólogo canadense Wilson Brian Key, em uma série de livros corajosos e polêmicos, apoiados pelo criador da expressão "aldeia global", o teórico de comunicação Marshall McLuhan, que prefaciava as obras de Key.

Hoje em dia, com as tecnologias modernas, o Experimento Vicarysta se tornou brincadeira de criança. Especialmente o campo da música demonstrou-se terreno fértil para a utilização de mensagens subliminares,

já que é possível introduzir trechos nas músicas sugerindo idéias. Os vídeos também ficaram muito avançados, permitindo a inserção de imagens sobrepostas, imagens quase ocultas, frases, tudo isso combinado com sons especialmente desenvolvidos para causar impacto em quem assiste. Nas salas de cinema, isso ocorre de maneira ainda mais eficaz, pois o som é tão alto que faz até mesmo o corpo vibrar.

"É chocante descobrir que não é paranóia ou fantasia delirante que as tais mensagens subliminares existem mesmo e são empregadas para ensinar idiomas enquanto o estudante dorme, para vender produtos e até eleger presidentes da República, e que subliminar é tema de sérias e caras pesquisas universitárias em todo o mundo", diz Flávio Calazans.

Exemplos – Um bom exemplo de subliminar aparece no filme *Drácula*, de Francis Ford Coppola. Nele há uma cena em que o vampiro, sob a forma de lobisomem, está com uma moça em um jardim. A câmera dá um close e ele fala para a jovem: "Don't see me!" (Não me veja!), e cai um relâmpago que ilumina tudo. Colocando a imagem quadro a quadro, no momento do raio, percebe-se que aparece o rosto do ator sem maquiagem. Antes, o ator apareceu maquiado de velho e de lobo. O subliminar prepara o inconsciente para reconhecê-lo mais tarde, nas cenas subseqüentes, como o nobre sofisticado que é. Este é um exemplo de subliminar em obra de arte, sem o objetivo de vender produtos ou eleger corruptos. É um efeito estético como o realizado por Peter Greenaway, no filme *Prospero's Books*, além de outros.

A própria Walt Disney admitiu a inserção de mensagens subliminares no desenho *Bernardo e Bianca* e foi obrigada a recolher 3,4 milhões de fitas de vídeo. A cena acontece aos 28 minutos do filme e é imperceptível à velocidade normal. Os dois ratinhos usam um albatroz velho como avião. Ele perde altura e passa em frente a vários prédios. Numa das janelas há a foto de uma mulher nua. Só é possível detectar a imagem em velocidade menor do que 30 quadros por segundo.

A revista *Veja* do dia 20 de janeiro de 1999 publicou uma matéria sobre o caso, com o título "Animado demais": "Walt Disney deve ter-se revirado no túmulo. A nova cópia em vídeo do desenho animado *Bernardo e Bianca* (*The Rescuers*, 1977), lançada há duas semanas no mercado americano, exibe, por uma fração de segundo, a foto de uma mulher com os seios de fora. A imagem não salta aos olhos. Só pode ser vista quando se assiste à fita em baixa velocidade, um recurso banal para a maioria dos equipamentos de vídeo de hoje. O mais provável é que tenha sido incluída durante a copiagem pela qual o filme passou para o seu último relançamento. A moça com os seios de fora ocupa apenas dois dos mais de 110.000 fotogramas que compõem o desenho, e está disfarçada à janela de um prédio do cenário de uma das seqüências."

Mais recentemente ocorreu algo semelhante com a animação *Toy Story*. "Cena adulta em DVD infantil causa dor de cabeça à Disney", foi o título da matéria publicada pela *Veja* do dia 1º de novembro de 2000. No texto é dito que alguns exemplares da edição especial dos DVDs de *Toy Story* e *Toy Story 2* contavam com um item embaraçoso: uma cena recheada de palavrões da comédia *Alta Fidelidade*, no meio do segundo filme estrelado pelos bonecos Woody e Buzz Lightyear. "Quem primeiro notou a gafe foram os consumidores: uma dezena deles reclamou do conteúdo impróprio para um desenho infantil", informa a matéria. "Não é a primeira vez que a Disney enfrenta esse tipo de dor de cabeça", continua o texto. "Alguns anos atrás, o vídeo de *Uma Cilada para Roger Rabbit* chegou ao mercado com uma cena em que o personagem Baby Herman fazia coisas bem adultas ao passar sob o vestido de uma mulher. A seqüência durava o tempo de uma piscadela, mas originou um pesadelo."

A cena a que *Veja* se refere ocorre no início do filme, e apresenta Baby Herman vestido de fralda saindo do cenário com passos firmes para debaixo do vestido da mulher. Olhando uma imagem por vez, a cena revela Herman estendendo seu dedo do meio justamente antes de saltar embaixo da saia e surgindo de volta com uma bolha de saliva no lábio superior. Essa cena, que pode ser vista na versão do vídeo doméstico, foi claramente intencional.

Subliminar em novelas – Propaganda subliminar e *merchandising* são termos que muitas vezes acabam sendo intercambiáveis. A idéia é plantar ou embutir mensagens dentro da programação principal. No Brasil, o termo *merchandising* tem uma história recente, sendo fácil de historiar. Na revista *Marketing*, de julho de 1987, Roberto Simões, no artigo "Quem sabe o que é *merchandising*?", afirma ser o *merchandising* uma "nova modalidade de comercialização de espaços sem o rótulo da propaganda... por falta de rótulo melhor, batizou-se a idéia como *merchandising*". Mais à frente, comentando sobre as primeiras utilizações do recurso no Brasil, Simões diz que "a Gang, graças ao talento de Lívio Ragan, premido ante a curta verba de seu cliente Staroup, propôs à Rede Globo uma solução inusitada de veiculação: fazer com que a marca do seu cliente aparecesse no entrecho de uma novela como um gancho enquadrado no cotidiano. Nada ostensivo; muito ao contrário, um institucional leve e perfeitamente casado com a paisagem".

Essa inserção "casada com a paisagem" tornou de fato o anúncio da Staroup um fundo despercebido. O boletim técnico *CBPE* de julho de 1978, "*Merchandising* agora é pra valer", citado por Calazans em seu livro *Propaganda Subliminar Multimídia*, explica que tal inovação teve efeitos que superaram as expectativas de Lívio Ragan e abriram para a Globo uma nova forma de comercialização de espaço. A Staroup vendia 40 mil calças mensalmente até 1979. No início de 1980, após estrear a novela Dancing Days, sua produção, já de 300 mil calças por mês, era insuficiente para atender às encomendas.

Na novela, o símbolo sexual do momento, Sônia Braga, dançava constantemente numa boate diante de um letreiro luminoso da marca Staroup. O corpo da atriz, em seus movimentos sensuais, era a figura focada pela visão fóvica,* e o fundo estático era captado pela visão periférica.

Depois desse exemplo bem-sucedido de veiculação publicitária subliminar, inúmeros outros casos foram (e são) registrados nas inúmeras novelas produzidas no Brasil. (Toalhas Santista, na novela Marrom Glacê; batom Boca-Loca, em Ti-ti-ti; calcinhas Hope, em Roque Santeiro; etc.)

* A fóvea é a parte central do olho, dentro do globo ocular, do tamanho de uma cabeça de alfinete, composta pelas células cones, e constitui o foco da visão consciente. A visão periférica – o canto do olho, composto pelas células bastonetes – é tida como responsável pelo registro visual das percepções subliminares.

Subliminar política – Até mesmo o presidente dos Estados Unidos, George W. Bush, foi acusado de má utilização da propaganda subliminar durante as campanhas presidenciais. À primeira vista, o anúncio de TV da campanha do Partido Republicano sobre prescrição de remédios parece uma propaganda negativa comum. O narrador começa elogiando a proposta do candidato do partido e criticando o plano de Al Gore, candidato democrata. Fragmentos da frase "burocratas decidem" – ridicularizando a proposta de Gore – começam então a dançar na tela. Mas, observando com atenção, é possível ver outra coisa.

A palavra *rats* (ratos), fragmento da palavra *bureaucrats* (burocratas) aparece rapidamente em um quadro. E embora a imagem dure apenas 1/30 de segundo, a palavra aparece em grandes letras brancas. Quase todos os profissionais de propaganda entrevistados disseram que, pela forma como os vídeos são montados quadro a quadro, seria virtualmente impossível que os produtores não soubessem que a palavra estava aparecendo. "Não existe a possibilidade de que Alex Castellanos tenha feito alguma coisa por acidente", disse Greg Stevens, um veterano publicitário republicano.

O partido gastou cerca de 2,5 milhões de dólares no anúncio, que foi veiculado em 33 Estados. Ao todo, o anúncio foi ao ar cerca de 4 mil vezes, contabiliza Richard L. Berke, do *The New York Times*.

Na música – Há muitos que duvidam do poder subliminar utilizado também nas músicas, ignorando assim um perigo real. Em outubro de 1984, John McCollum, de 19 anos, se matou com um tiro na cabeça enquanto ouvia "Suicide Solution" (A Solução Suicida), de Ozzy Osbourne. Ele ainda estava com fones de ouvido quando o corpo foi encontrado.

Cinco meninos ingleses, de 10 anos de idade, cortaram os pulsos depois de assistirem ao clipe do cantor de *rap* norte-americano Eminem. A polícia de Londres descobriu que os garotos tinham assistido ao vídeo *Stan*, que mostra um suposto fã do cantor cometendo suicídio. A música, que é uma parceria entre o *rapper* e a cantora britânica Dido, diz: "Estou deprimido. Às vezes me corto para ver o quanto sangro."

Algum tempo atrás foi veiculado um *jingle* brasileiro feito para os automóveis Chevrolet, cujo ritmo melódico era em um ciclo de 72 batidas por minuto, o que provocava no ouvinte, subliminarmente, memórias inconscientes do ritmo cardíaco da mãe, persuadindo-o a amar e sentir-se protegido pelo "automóvel-mamãe". Este *jingle* fazia o consumidor regredir a um estágio psicológico infantil, chantageando-o a comprar e criando o desejo pelo carro anunciado, de modo a fazê-lo sentir-se culpado por não poder comprá-lo. "É possível que tal fato provocasse danos psíquicos perceptíveis ao consumidor e conseqüências sociais imprevisíveis", afirma Flávio Calazans.

Livre-arbítrio – Para Calazans, "denunciar o subliminar, antes até mesmo de ser uma questão de cidadania, é uma questão de humanidade. Pois a liberdade de escolha e autonomia definem uma forma de vida inteligente, e a manipulação subliminar fere os valores que nos tornam dignos do nome humanos".

"Todas as imagens com poder de penetração subliminar (com tempo de exposição em centésimos de segundos) são dotadas de conteúdos influenciadores ou de algum tipo de estímulo que provoca alterações no psiquismo, em especial a senso-percepção. Assim, a propaganda é potencialmente capaz de influenciar condutas futuras, sobretudo em crianças e adolescentes", é o que afirma um laudo da Polícia Civil do Distrito Federal, assinado pelos psicólogos Patrícia de Oliveira, Rita Elizabeth da Mota Britto Rocha e Álvaro Pereira da Silva Júnior.

Se esse tipo de mensagem é tão eficiente, é claro que Satanás também a usa. E não importa tanto o tipo de "ferramenta", a intenção e os efeitos

são os mesmos: levar as pessoas ao pecado e privá-las de uma das mais preciosas características humanas, o livre-arbítrio. Além disso, é muito comum serem encontrados em filmes e músicas trechos que na maioria das vezes blasfemam de Jesus, quer sejam com imagens ou sons.

Por isso, um primeiro passo preventivo é evitar certos tipos de programas, músicas, lugares e situações em que pode haver uma brecha para a influência do mal. É importantíssimo, por exemplo, os pais saberem o que os filhos estão assistindo na TV. Muitos não fazem a menor idéia do perigo a que seus filhos estão expostos, e de certas influências que eles jamais esquecerão.

Por isso mesmo, Jesus disse, em Lucas 11:34: "Os olhos são a candeia do corpo. Quando os seus olhos forem bons, igualmente todo o seu corpo estará cheio de luz. Mas quando forem maus, igualmente o seu corpo estará cheio de trevas."

Leia este texto e note como o cérebro capta as coisas

De aorcdo com pqsieusa de uma uinrvesriddae ignlsea, não ipomtra em qaul odrem as lrteas de uma plravaa etãso, a úncia csioa iprotmatne é que a piremria e útmlia lrteas etejasm no lgaur crteo. O rseto pdoe ser uma ttaol bçguana que vcoê anida pdoe ler sem pobrlmea. Itso é poqrue nós não lmeos cdaa lrtea isladoa, mas a plravaa cmoo um tdoo.

:: CAPÍTULO 4 ::

Televisão – uma janela indiscreta

"A luta agora, no século 21, é sobre quem controla suas telas...
Quem controla as retinas de seus olhos?
As TVs massificadas? Sim."

Timothy Leary, em *A Sociedade dos Chavões*, de Claudio Tognolli

Pesquisa de opinião pública encomendada pelo Ministério da Justiça e pela Unesco ao Ibope mostrou que, para 30 por cento dos pesquisados, a televisão é o principal veículo informativo e, para muitos (28 por cento), formativo, sendo avaliada como uma importante fonte de atualização de conhecimentos e de entretenimento, uma vez que oferece uma gama de programação a custo zero. No entanto, a maioria dos entrevistados (57 por cento) afirmou não se preocupar com o conteúdo da programação televisiva – e é aí que mora o problema.

Para o ex-ministro da Cultura, Francisco Weffort, a TV pode servir como elemento forte de difusão cultural, entretanto, "o limite é o do respeito ao indivíduo". Mas quando vemos apresentadores exibindo as mazelas das pessoas em nome da audiência e personagens extremamente erotizadas servindo de modelo para uma geração de crianças e

adolescentes sexualmente confusos, acabamos nos perguntando: onde está o respeito ao indivíduo? A própria Constituição determina enfaticamente no artigo 221, inciso IV, que as emissoras respeitem "os valores éticos e sociais da pessoa e da família". E o respeito à liberdade de expressão, inerente à democracia, nada tem que ver com o baixo nível da programação que invadiu a "telinha".

A TV é uma invenção relativamente recente. Em 1926, o escocês John Logie Baird fez a primeira demonstração pública da televisão. Três anos antes, porém, o engenheiro russo-americano Vladimir Zworykin já havia inventado o tubo eletrônico de câmera (iconoscópio), que é a base dos aparelhos de televisão usados até hoje. No Brasil, a primeira transmissão aconteceu em 1950. E com as novas tecnologias de transmissão de imagens, os modernos televisores se transformaram em verdadeiros "cinemas em casa". O próprio planeta foi transformado num imenso estúdio, num cenário a ser permanentemente explorado pelas câmeras e transmitido "objetivamente" pelos repórteres e apresentadores.

Esse conteúdo absorvido pelo telespectador não passa, em geral, por nenhuma crítica. O cinema e a televisão não são como um jornal impresso, cuja leitura podemos interromper, refazer e submeter a reflexões demoradas. A dinâmica da imagem solicita respostas imediatas de quem a ela está submetido. As reações são reflexas, rápidas e incapacitam a pessoa para o ato de investigar e examinar alguma coisa com mais profundidade.

Além disso, boa parte da programação televisiva nos faz aceitar o inaceitável (ou no mínimo nos conformar com ele). Nesse sentido, a televisão tem um efeito anestesiante. Todos sabemos que o mundo, sob vários aspectos, é uma sucessão de horrores. Mas ao ligar a TV, contemplamos demoradamente esses horrores e, de certa forma, acabamos nos sentindo tranqüilos porque, afinal de contas, tudo está na mesma.

No livro *Propaganda Subliminar Multimídia*, Flávio Calazans afirma, citando Al Ries e Jack Trout, que vivemos em uma sociedade saturada de informação. Assim, para se defender da overdose, a mente humana se adaptou aprendendo a filtrar, a rejeitar a informação à qual

não lhe interessa se expor naquele momento. "Desse modo", diz Calazans, "o cérebro torna-se indiferente, indiferenciada toda a mensagem sem interesse – tudo se torna fundo subliminar depositando-se no inconsciente pessoal. Uma cultura subliminar, toda uma sociedade subliminar, uma subliminaridade multimídia."

Violência – Vários estudos, especialmente na área da psicologia social, têm sido unânimes num ponto: a contínua exposição de cenas de violência reforça a conduta agressiva. Os especialistas sugerem que a violência observada na televisão pode não apenas influenciar a conduta agressiva, mas também os pontos de vista sobre a agressão e a violência.

Segundo a filósofa norte-americana Sissela Bok, professora da Universidade Harvard, "a maioria dos estudos mostra que as crianças são influenciadas pela exposição à violência na tela – e os hábitos adquiridos na infância são a base do comportamento adulto". Para ela, um dos mais dramáticos efeitos dessa influência é a dessensibilização, isto é, a indiferença ao sofrimento alheio. "Isso é chamado fadiga da compaixão", explica ela. Como se sabe que, quanto menor a criança, menos ela discerne entre a fantasia e a realidade, a tendência é de ela copiar e valorizar o que vê na tela.

Ruy Castro, em sua coluna na extinta revista *Manchete*, do dia 27 de novembro de 1999, escreveu: "Armado com um inesgotável arsenal de truques sujos, Jerry [lembra-se do desenho Tom e Jerry?] consegue fazer com que Tom seja eletrocutado na tomada, afogado na pia, incendiado na lareira, esmagado por pianos e, muitas vezes, explodido através do teto. Crianças insensíveis e sádicas assistem a tudo isso dando risotas diante da TV – e provavelmente repetem aquilo tudo com seus próprios gatos."

A violência na tela tem efeitos reais. Em 1960, o psicólogo norte-americano Leonard Eron entrevistou 835 crianças em Nova Iorque e observou a influência da TV sobre elas. Constatou que, quanto mais programas violentos assistiam, mais agressivas eram. Em 1971 e em 1980 ele entrevistou o grupo novamente e verificou que muitos daqueles que tinham sido consumidores vorazes de violência na TV tiveram

comportamentos hostis na adolescência e na vida adulta. Quanto mais agressivos eram aos oito anos, piores tendiam a ser aos 20 e aos 30, protagonizando um maior número de prisões e condenações.

A literatura médica já publicou mais de 150 estudos de campo sobre o tema que envolveram cerca de 45 mil participantes, e 124 estudos laboratoriais com mais de sete mil participantes. Absolutamente todos demonstraram a existência de relações claras entre a exposição de crianças à violência exibida pela mídia e o desenvolvimento de comportamento agressivo.

O médico Drauzio Varella, em sua coluna no jornal *Folha de S. Paulo*, do dia 4 de maio de 2002, comenta que a violência na mídia não afeta apenas crianças pequenas. "Ela exerce efeito deletério sobre o comportamento de um universo de pessoas muito maior do que aquele que imaginávamos. ... As mais respeitadas associações médicas americanas (entre as quais as de pediatria, psiquiatria, psicologia e a influente American Medical Association) publicaram em 2001 um relatório com a seguinte conclusão sobre o assunto: 'Os dados apontam de forma impressionante para uma conexão causal entre a violência na mídia e o comportamento agressivo de certas crianças.'"

A violência contra a mulher é outro grave problema da programação televisiva. Deborah Petersen, do Departamento de Igualdade de Direitos da Universidade de Minnesota, Estados Unidos, afirma que as imagens de violência contra a mulher, exibidas sistematicamente pela televisão, criam determinadas atitudes em relação às mulheres. Isto é, a representação de comportamentos violentos contra as mulheres acaba fazendo com que isso seja assumido como algo aceitável.

George Gerbner defende a teoria de que as pessoas submetidas à exposição excessiva à TV vêem o mundo como um retrato do que vêem na tela, fenômeno que as leva a supor que o mundo é tal qual observam no televisor. A ficção se mistura à realidade.

Já Elizabeth Noelle-Neumann sugere que o impacto dos meios de comunicação é cumulativo e é responsável pelas atitudes e valores reinantes na sociedade.

Outro problema relacionado com o binômio TV-crianças foi detectado por uma pesquisa do Ibope divulgada pela revista *IstoÉ*, do dia 24 de março de 1999. Os dados revelaram que as dez atrações mais vistas por crianças e adolescentes entre dois e 14 anos, num universo estimado de mais de 11 milhões, eram destinadas aos adultos. Coincidentemente eram todas da Rede Globo. A lista não incluía nenhum programa infantil e a novela das oito despontava em primeiro lugar, com 19 por cento da audiência. Mas isso é problema? Note o que diz o psicólogo e autor do livro *Limites: Três Dimensões Educacionais*, Yves de La Taille: "A TV dá acesso a um mundo que as crianças não compreendem bem, e precipita situações que a família ainda não sabe trabalhar como sexo, morte ou cenas terríveis." É claro que é um problema. Um problemão.

E esse problema pode se tornar ainda pior, quando se leva em conta os dados de uma pesquisa sobre os hábitos do telespectador, realizada pelo Instituto Datanexus, no ano de 2002. Segundo o Datanexus, a liberdade das crianças diante da TV cresce cada vez mais, sobretudo quando há mais de um televisor na casa. Na classe A, 34 por cento das crianças já têm um aparelho só para elas. Isso significa que, além de engolir todo o lixo televisivo, as crianças não têm por perto um adulto para ajudá-las a interpretar o que vêem.

A escritora de livros infantis Ruth Rocha, em entrevista à *Veja* do dia 5 de maio de 1999, comentando um caso escandaloso da época, diz que as crianças "acabam assimilando informações fora do contexto adequado. Quando a Carola Scarpa vai à TV dizer que seu ex-marido, o Chiquinho, é *gay*, isso deflagra no público infantil uma série de perguntas, de dúvidas. Muitas crianças vão querer saber o que é *gay*. Outras vão indagar por que é errado um marido ser *gay*. São questões difíceis de responder se forem feitas cedo demais. As crianças acham que tudo o que passa na TV é verdadeiro, legítimo. Como explicar a elas que é um absurdo a Carola Scarpa lavar roupa suja em público? Que idéia elas vão ter do casamento?" Sem dúvida, a idéia que o inimigo de Deus deseja que tenham.

A psicanalista e neuropsicóloga infantil Ana Olmos explica os efeitos que alguns dos fatores negativos da mídia podem ter sobre meninos e meninas: "A hiperestimulação sensorial mudou a própria percepção das crianças de hoje em dia. Há muita imagem, muita surpresa, muito título e pouco conteúdo. Na Espanha, a duração média de um plano publicitário é de 1,1 segundo. Isso diminui a capacidade de concentração e, por conseqüência, de pensar criticamente; favorece o conhecimento dispersivo. E, se considerarmos o dado segundo o qual cada criança passa em média quatro horas em frente à TV por dia, quando essa criança chegar aos 75 anos terá passado oito anos de sua vida assistindo à televisão, sendo estimulada por este quadro negativo. ... Parece que é um processo de emburrecimento. Não há preocupação em estimular o espírito crítico. A base do erro é provocar resposta mais emotiva do que racional. O consumismo, por exemplo, é isso." (www.observatoriodaimprensa.com.br – 25/02/2004)

A conclusão de um relatório divulgado em 1999 pela Academia Americana de Pediatria é a de que crianças com menos de dois anos não devem assistir à televisão e as mais velhas não devem ter um aparelho de TV no quarto. O ideal é colocar esses aparelhos e mesmo computadores em salas comuns, onde os pais possam acompanhar e controlar sua utilização. Na verdade, segundo psicólogos, neurologistas e terapeutas sexuais, *ninguém* deveria ter aparelho de TV no quarto. O lugar dela é mesmo na sala (ou num recinto específico para se assistir TV). A televisão pode prejudicar a vida sexual do casal e o hábito de assisti-la no quarto empobrece os relacionamentos e causa problemas de saúde. Em quarto de criança, a televisão é uma tentação desnecessária. A criança pode ver o que quiser, e os pais nem ficam sabendo. Esse problema poderia ser evitado se o hábito de ver TV fosse coletivo. É preciso educar a criança a assistir à televisão, comentando a importância de tal programa ou discutindo tal desenho. Assim ela sai da passividade e passa a ser crítica em relação ao que vê, dizem os psicólogos.

"Existem milhares de motivos para que as crianças não vejam TV. Estudos anteriores mostraram que o hábito está associado a obesidade e agressividade infantil", afirma Dimitri Christakis, pesquisador do Centro Médico Regional de Seattle, nos Estados Unidos. O resultado do estudo conduzido por Christakis foi divulgado na edição de abril de 2004 da revista *Pediatrics*, publicada pela Academia Americana de Pediatria.

Foram pesquisadas 1.345 crianças de um a três anos de idade. De acordo com informações fornecidas pelos pais, aproximadamente 36 por cento das crianças de um ano não assistiam nunca à TV, enquanto 37 por cento assistiam de uma a duas horas por dia e por isso tinham um aumento de 10 a 20 por cento de chances de desenvolverem problemas de atenção. Nas crianças de três anos, apenas 7 por cento não viam TV e 44 por cento assistiam de uma a duas horas por dia. O resultado da pesquisa sugere que o hábito de ver TV superestimula e modifica o desenvolvimento normal do cérebro de uma criança. Entre os riscos encontrados estão dificuldade de concentração, impulsividade, impaciência e confusão mental.

Os pesquisadores não se preocuparam tanto em saber que programas as crianças assistiam, pois, segundo Christakis, o conteúdo não é o culpado pelos danos causados ao cérebro. O problema é a rápida superposição de elementos visuais, típica dos programas de TV. "O cérebro de uma criança se desenvolve muito rapidamente durante os primeiros três anos de vida. Ele está realmente sendo 'conectado' neste tempo", diz o pesquisador. O estímulo excessivo durante este período em particular pode criar mecanismos danosos à mente da criança.

Novelas – Na mesma entrevista já mencionada, Ruth Rocha diz que se costuma criticar as novelas "por mostrar cenas de sexo, mas isso não é o pior. As novelas, que se pretendem tão realistas, mostram um cotidiano deformado das famílias. Nunca se vê nenhum jovem estudando – no máximo, na porta da escola. Não se mostra nenhuma tentativa de educar os filhos: eles fazem o que querem. As moças não estudam nem trabalham – estão sempre na borda de uma piscina. Os maridos parecem alcoólatras: chegam em casa e imediatamente se servem de um uísque. Não quero ser chata, mas por que os autores não aproveitam para mostrar os jovens lendo, mesmo que apenas no início de uma cena? Por que não iniciar uma ação com a mãe dizendo para o filho que ele não sairá de casa antes de fazer o dever de casa? Seria uma tremenda força para quem vive do lado de cá da tela".

No artigo "Televisão e comportamento. Está você imune?", publicado na *Revista Adventista* de janeiro de 1979, o pastor e jornalista Rubens Lessa escreveu: "As novelas... não apenas enfraquecem a mente, tornando-a fantasiosa e dispersiva, mas estabelecem modelos de comportamento estribados em exemplos menos dignos, produzidos numa série sem-fim de atos maliciosos, lascivos, eivados da mais descarada esperteza e astúcia. Tudo isso fica no subconsciente, podendo, mediante a tentação do inimigo, deflagrar o pecado, a miséria e a degradação. ... Admitimos que não devemos condenar quem quer que seja por ter um aparelho de televisão. Entretanto, cada um deve avaliar, com muita honestidade, até que ponto esse meio de comunicação está afetando seu comportamento, bem como o da família, especialmente os filhos."

Já se vai um quarto de século desde que essas palavras foram escritas. Comparadas às novelas de hoje, aquelas eram bem "inocentes". O primeiro beijo na TV ocorreu em 1951, na novela *Sua Vida Me Pertence*. E deu o que falar. Atualmente, cenas de sexo e nudez são banais na TV. Famílias inteiras assistem juntas, sem mais nenhum constrangimento.

Em 2004, para mencionar um último exemplo, a novela *Senhora do Destino*, da Globo, deu grande destaque em sua trama à homossexualidade feminina, com cenas de carinho cada vez mais tórridas entre as personagens Jenifer e Eleonora. Diferentemente de anos anteriores, quando o tema da homossexualidade era tratado em novelas, desta vez praticamente não houve manifestações de repúdio, mesmo diante de cenas de sexo entre as mulheres. Segundo Ricardo Valladares, em matéria publicada na revista *Veja* do dia 8 de dezembro de 2004, "para

mostrar as duas na cama, [Aguinaldo] Silva foi um mestre da carpintaria. Ao anteceder a cena com uma forte seqüência de sexo entre a tresloucada Nazaré e o cafajeste Josivaldo, tornou quase plácido o momento de intimidade que se desenrolaria entre ambas. Depois de mostrá-las em carícias, cortou rapidamente para outro núcleo de personagens – ou seja, quando a coisa esquentou, mudou de assunto".

Isso lembra as técnicas de propaganda política discutidas no capítulo 2, não acha? E é disso mesmo que se trata: propaganda ideológica. Homossexual militante desde os anos 1970, o autor Silva fez das duas lésbicas garotas-propaganda para sua causa.

Teste – Para saber se as novelas são ou não próprias para um cristão assistir (se é que você ainda tem dúvida), responda às perguntas abaixo:

1. Homem aparece com ou tem várias mulheres? ( ) sim ( ) não
2. O dinheiro está acima de tudo? ( ) sim ( ) não
3. Deus nunca está em primeiro lugar? ( ) sim ( ) não
4. Os crentes, quando aparecem, são ridicularizados? ( ) sim ( ) não
5. Você pode fazer qualquer coisa "em nome do bem"? ( ) sim ( ) não
6. Pais traem os filhos e vice-versa? ( ) sim ( ) não
7. Irmão "rouba" mulher de irmão? ( ) sim ( ) não
8. Cigarro, bebida, nudez e sexo aparecem à vontade? ( ) sim ( ) não

Se a maior parte das respostas foi "sim", é óbvio que o sistema de valores das novelas não condiz com os que um cristão deve adotar. Na dúvida, leia Filipenses 4:8, o aferidor ideal; e lembre-se de que "a mente humana fica raquítica e debilitada, quando se ocupa apenas de assuntos triviais, não se elevando nunca acima do nível das coisas temporais e sensíveis, para apreender os mistérios do invisível". – Ellen G. White, *Testemunhos Seletos*, vol. 1, pág. 572.

Drácula eletrônico – Interessante analogia pode ser feita entre a TV e a lenda dos vampiros. Diz a lenda que os vampiros só podem entrar em alguma casa com o consentimento de seus moradores. Mas, uma vez consumado o ato, é muito difícil – quase impossível – libertar-se de sua força hipnótica, de sua fome voraz de sangue.

A televisão pode não nos roubar o sangue, mas rouba-nos algo de suma importância: o tempo. Crianças norte-americanas em idade pré-escolar assistem em média a quatro horas diárias de televisão. Segundo dados obtidos pela psicanalista Ana Olmos, especialista em infância e adolescência, na Europa o índice cai para pouco mais de três horas. Mas a excessiva exposição também existe por lá. Na França, por exemplo, é a distração favorita para 75 por cento dos pequenos, enquanto na Espanha, 96 por cento deles, em idade de quatro a dez anos, vêem TV diariamente.

Freqüentemente, as pessoas, quando convidadas a ler a Bíblia ou outro livro, alegam falta de tempo. Mas a média diária do brasileiro é de quatro horas em frente à TV... Falta de tempo?!

Hoje em dia muitas famílias se desmantelam justamente por falta de tempo para relacionamento e comunicação. Não se conversa mais sobre os problemas do dia-a-dia, sobre sonhos, esperanças e frustrações. Geralmente no momento em que toda a família está reunida, à noite, intrusos como telejornais e novelas impedem o diálogo.

Certa vez, recebi por *e-mail* um texto interessante, intitulado "A criança que queria ser uma TV". É uma oração que faz pensar.

"Senhor", começa a criança, "faça de mim um aparelho de televisão, para que meus pais me tratem como eles tratam o televisor. Para que olhem para mim com o mesmo interesse que olham para a tela da TV. Especialmente quando minha mãe assiste à novela favorita e meu pai, o seu esporte predileto. Eu quero falar como aqueles homens, pois quando eles falam, toda a família fica em silêncio para ouvir bem o que eles têm a dizer. Eu gostaria de ver a mamãe se admirar de mim como ela se admira quando vê a última moda na tela. Eu gostaria que meu pai risse comigo como ele faz quando os artistas contam suas piadas. Eu gostaria que meus pais me dessem tanta atenção quanto ao televisor. Quando o aparelho não funciona, imediatamente mandam

chamar o técnico para consertá-lo. Eu gostaria de ser um televisor e assim ser o melhor amigo e a pessoa mais importante para meus pais. Ó, Pai do Céu, se Você me transformasse num televisor, eu novamente teria pais e poderia me sentir feliz. Pai, faça de mim um televisor, em nome de Jesus, amém."

As pessoas, especialmente as do nosso círculo familiar, são o que de mais importante existe na vida, tanto que Paulo diz que "se alguém não tem cuidado dos seus, e especialmente dos da própria casa, tem negado a fé e é pior do que o descrente". I Timóteo 5:8. Adotando o critério paulino, muitos cristãos viciados em TV, e que negligenciam suas famílias, não têm o direito de ser sequer chamados de crentes.

Vício – A revista *Scientific American*, do mês de fevereiro de 2002, destacou na capa: "Televisão causa dependência." Na matéria, os pesquisadores Robert Kuebey, da Universidade de Rutgers, e Mihay Csilkszentmihalyi, da Universidade de Claremont, concluem que a maioria dos critérios de dependência química aplica-se a pessoas que assistem muito à TV. O artigo também afirma, entre outras coisas, que nos países desenvolvidos as pessoas passam em média de três a quatro horas por dia diante da telinha (praticamente a mesma média observada entre as crianças, como já vimos). Pode parecer pouco, mas é metade de seu tempo de lazer e mais do que o gasto em qualquer outra atividade, com exceção de trabalho e sono.

Entre os critérios usados por psicólogos e psiquiatras para descrever a dependência química, estão: passar muito tempo usando a substância, usá-la com mais freqüência do que se pretendia, pensar em reduzir o uso ou fazer tentativas repetidas e malsucedidas de reduzi-la, abrir mão de importantes atividades sociais, familiares e ocupacionais para usá-la e relatar sintomas de síndrome de abstinência. "Todos esses critérios podem se aplicar a pessoas que assistem muito à TV", dizem os pesquisadores.

De acordo com Kuebey e Csilkszentmihalyi, vários estudos demonstram que o "feitiço" da TV reside em sua capacidade de acionar

um tipo de resposta-padrão instintiva visual e auditiva a estímulos repentinos ou novos. Os vasos sanguíneos que alimentam o cérebro dilatam-se, o coração desacelera, os vasos para os principais músculos estreitam-se. "O cérebro concentra sua atenção em colher mais informação enquanto o resto do corpo se aquieta", descrevem os pesquisadores. Sem nos darmos conta, para ver televisão escolhemos aquela postura que permita o máximo de comodidade e o mínimo de movimento, ou seja, a mínima consciência de nosso corpo, com o objetivo de não tirarmos nossa atenção da TV. Quanto mais concentrados na televisão, mais quieto está o nosso corpo, os batimentos cardíacos são mais lentos, o pulso tende a ser mais fraco e as ondas cerebrais tornam-se lisas e com ritmo mais lento. A conseqüência disso é que os processos de pensamento arrefecem.

Os cortes, edições, *closes* e ruídos repentinos típicos de qualquer programa de TV parecem acionar de maneira clara essa reação. Segundo os cientistas, isso ajudaria a explicar por que algumas pessoas dizem que, se há uma TV ligada no ambiente, elas não conseguem deixar de prestar atenção.

O jornalista e diretor de TV Nelson Hoineff, em artigo publicado no *site* www.observatoriodaimprensa.com.br, no ano de 2002, diverge um pouco: "A televisão está deixando seu público dependente não dos estímulos eletrônicos, mas da ausência de idéias e acostumado a um meio que está se omitindo até mesmo do dever de informar a sociedade. E é muito mais aí que nos cortes, edições e ruídos repentinos que mora o perigo."

De uma forma ou de outra, o perigo existe.

Dominando o drácula – Como se percebe, diversas são as razões por que deveríamos dominar o "drácula eletrônico". Eis aqui um resumo:

- A TV nos acostuma a um superestímulo dos sentidos, o que nos incapacita para atividades que exijam concentração. Pesquisa recente indicou que filmes violentos afetam a capacidade de memorização.

- A TV impõe mudanças de personalidade e estilo de vida, além de afetar o inter-relacionamento social do indivíduo, desde o palavreado até suas opiniões pessoais. Note o que escreveu Niceto Blázquez, em *Ética e Meios de Comunicação*: "Os analistas mais imparciais compartilham amplamente a mesma opinião: hoje em dia a televisão é o meio massivo mais eficaz para criar opinião pública e para impor estranhos modelos de conduta." (Pág. 13.)
- Promove o distanciamento familiar e contribui, segundo Ailton Amélio da Silva, do Instituto de Psicologia da USP, para o quadro de dissolução de muitos relacionamentos (*Veja*, 21/07/99). E outra vez Blázquez: "A televisão mais que unir a família a reúne para submetê-la a acompanhar situações quase sempre alheias aos interesses específicos do lar. A pequena tela serviria para despojar os submissos telespectadores dos lares das suas próprias vivências e convicções, inoculando nas suas mentes experiências e vivências pertencentes em geral aos interesses dos emissores mais poderosos." (*Op. cit.*, pág. 491.)
- Oferece um mundo falso, onde tudo se resolve, e isso traz uma falsa tranqüilidade.
- Promove o consumismo. "A publicidade cria necessidades onde elas não existem", afirma Blázquez, "converte o ser humano em mercadoria, e a televisão tem de sua parte todas as vantagens para realizar isso." (*Op. cit.*, pág. 495.)
- Influencia negativamente as crianças, através dos super-heróis. Bonitos, ágeis, "justos", mas extremamente violentos, que resolvem tudo com os punhos. Assim, elas não apreciarão aqueles cujos métodos são pacíficos, baseados no amor e no perdão.
- Aumenta a susceptibilidade às doenças devidas ao sedentarismo. Pesquisadores da Universidade de Harvard alertam: para quem passa mais de 30 horas semanais defronte à televisão, dobram os riscos [de diabetes tipo 2] (*Veja*, 21/07/99); e uma pesquisa realizada pelo Instituto Datanexus, em 2002, revelou que 66 por cento dos entrevistados (de um total de 3.800 pessoas) fazem as refeições diante da TV, além de consumir regularmente petiscos enquanto assistem aos programas. Para outras pessoas, a TV funciona como uma espécie de sonífero eletrônico – só conseguem pegar no sono se o aparelho estiver ligado. Mas esse hábito é ruim, porque impede que se atinja o estado de sono profundo, fundamental para manter o equilíbrio orgânico. Os *flashes* de imagem e a mudança de sons não acordam, mas mantêm o sono no estágio superficial, e é necessário dormir profundamente para a manutenção da saúde do organismo.
- A televisão promove intensamente ideologias anticristãs, como a Nova Era, o evolucionismo, o espiritualismo e o sexo sem compromisso. E, como já dizia Goebbels, uma mentira insistentemente repetida acaba adquirindo aparência de verdade.

Em 1997, o norte-americano Jerry Mander publicou uma polêmica obra: *Four Arguments for the Elimination of Television*. Nela, o autor oferece uma lista de expressões significativas sobre os efeitos da televisão, obtidas mediante pesquisa. Das duas mil descrições orais ou escritas coletadas, recorda as seguintes: "Sinto-me hipnotizado quando assisto à televisão." "A televisão suga minha energia." "Sinto-me como se me fizessem uma lavagem cerebral." "A televisão é uma droga e eu sou viciado nela." "Os meus filhos parecem zumbis quando estão assistindo à TV." "A televisão está destruindo minha mente." "Os meus filhos andam por aí como se estivessem num sonho por causa da televisão." "A televisão está tornando as pessoas estúpidas." "Se a televisão está ligada, não posso tirar os olhos dela." "A televisão está dominando meu cérebro." "O que posso fazer para que meus filhos abandonem a televisão e voltem a viver?"

E você, o que diria? Qual a sua opinião?

Conselhos Divinos – Um comediante norte-americano disse certa vez: "Considero a televisão muito educativa; cada vez que alguém a liga na sala, vou para o quarto ler um livro." A proposta não é que você jogue seu televisor pela janela a fim de encontrar tempo para as coisas que

realmente valem a pena – a menos que esta seja a única solução. O importante mesmo é haver critérios de seleção quanto ao que se assiste. A Bíblia dá algumas dicas nesse sentido, e vale a pena revê-las, em Filipenses 4:8: "Tudo que é verdadeiro, honesto, justo, puro, amável, de boa fama, nisto pensai." "Não porei coisa má diante dos meus olhos", diz o rei Davi, no Salmo 101:3. "Desvia meus olhos, Senhor, de contemplarem coisas sem valor, e vivifica-me em Teu caminho", é o que diz outro Salmo (119:37).

Analise com a família os programas de TV. Compare-os uns com os outros. Questione os valores e conceitos emitidos. E, finalmente, selecione aquilo que realmente vale a pena assistir. Assim, esse poderoso meio de comunicação poderá ter alguma utilidade no lar.

Uma experiência pessoal (parte 1) – Conheci o Pastor Marcos Faiock Bomfim quando eu ainda lecionava História na Escola Adventista de Florianópolis. Na época, ele era o diretor do departamento de Lar e Família da Igreja Adventista do Sétimo Dia para todo o Estado de Santa Catarina. O Pastor Marcos nasceu em Taquara, RS, em 1963, como o mais velho de uma família de três irmãos. Viveu praticamente toda a infância e juventude em São Paulo, onde se formou em Teologia, em 1985, no Centro Universitário Adventista (Unasp). Concluiu o Mestrado em Teologia em 1998, no Unasp, campus Engenheiro Coelho, e fez pós-graduação em Terapia Familiar, em Porto Alegre, RS.

Coordena, desde 2001, os departamentos de Administração da Vida e Ministérios da Família da Associação Sul-Rio-Grandense da Igreja Adventista do Sétimo Dia. Além disso, é o apresentador do programa diário "Novo Tempo em Família", da Rede Novo Tempo de Rádio.

Em outubro de 2003, fui enviado a Porto Alegre para fazer uma reportagem para a *Revista Adventista*. Como encontrei o Pastor Marcos por lá, aproveitei e fiz uma entrevista com ele, da qual extraí alguns trechos para este livro.

Na entrevista, ele me contou que durante a adolescência esteve afastado de Deus, embora tivesse nascido em um lar cristão. Várias foram as influências negativas que concorreram para isso, mas principalmente a música popular e a televisão. Graças a Deus, o Espírito Santo trabalhou no coração do jovem Marcos, libertando-o dessas influências. Aqui ele fala sobre os problemas relacionados com a televisão. No próximo capítulo, vamos conferir o que ele tem a dizer sobre música.

Quando lhe perguntei: "Você gostava muito de televisão. Como ela prejudica a espiritualidade do cristão?", o Pastor Marcos respondeu:

"Existe um princípio básico que rege o funcionamento da mente humana, que afirma que ela simplesmente não consegue resistir à repetição. Tente, por exemplo, não pensar no resto da frase que eu vou começar: 'Água mole em pedra dura...' O simples fato de você provavelmente ter completado mentalmente este provérbio popular é uma demonstração de que a repetição da frase já marcou o seu cérebro, e você não pode mais tirar essa informação de lá.

"Este é um princípio que pode ser utilizado tanto por Deus quanto pelo inimigo. Sobre este princípio apóiam-se todos os sistemas de lavagem cerebral, como as mensagens subliminares, por exemplo. Você pode escolher conscientemente o que vai influenciar sua mente, mas depois de estar exposto a essa influência, sua capacidade de resistir a ela fica muito reduzida. Satanás, que é um profundo estudioso da mente humana, serve-se da TV e outras mídias para criar emoções e prender a atenção, prejudicando a capacidade de escolha. É por isso que muita gente acaba se sujeitando a ver coisas com as quais não concorda. Parece que não conseguem desligar a TV ou sair de um *site*. Tudo que emociona ou choca, sejam novelas, filmes, seriados, jornais ou até programas esportivos, acabará, por assim dizer, fortalecendo as sinapses [ligações entre os neurônios] correspondentes, que finalmente se tornarão no caminho mais fácil e natural para um dado impulso nervoso.

"É assim que o pecado torna-se mais automático e natural que a santidade. Dessa maneira, martelando sua ideologia na mente dos incautos, Satanás consegue vendê-la ao preço que quiser. E acaba custando muito caro. Às vezes a família; outras vezes a honra, a saúde ou mesmo a salvação."

Em seguida, perguntei ao Pastor Marcos que tipo de programas ele gostava de assistir? E a resposta foi: "Filmes e esportes. Não perdia o noticiário esportivo. Era um torcedor fanático e muitas vezes perdia o controle sobre minhas emoções por causa de eventos esportivos. Uma vez, quando 'meu' time perdeu, e outra vez, quando acabou a luz na hora de uma decisão, fiquei tão deprimido que o resto da vida perdeu a graça. De alguma maneira, o Espírito Santo utilizou essas experiências para me revelar que a TV e as competições esportivas tinham sobre mim um domínio muito maior do que talvez estivesse disposto a admitir. Emoções negativas como ansiedade, preocupação, ira, vingança e desejo de que outros perdessem, sempre ligadas às competições, drenavam minhas energias físicas e espirituais, e impediam uma ação mais completa do Espírito de Deus em minha vida. Esses não são os sentimentos puros e santos de um ambiente influenciado pelos anjos de Deus. Hoje percebo que na época eu simplesmente não conseguia sentir a mesma intensidade de emoções ou ansiedades pelas coisas espirituais. As coisas deste mundo estavam muito mais importantes dentro de mim do que as celestiais.

"A verdade é que não pode mesmo haver harmonia entre a Luz e as trevas. Ellen White afirma que Satanás utiliza entretenimentos excitantes (as competições esportivas são um exemplo) como armadilha para o povo de Deus, 'para desviar a mente da solene obra de preparação para as cenas que se acham em um futuro próximo'. – *Só Para Jovens*, pág. 62. Quando comecei a voltar-me para Deus, percebi que também teria de romper com essas coisas, ou elas teriam um domínio fatal sobre mim."

Participação da televisão no desfecho do conflito – As observações do Pastor Bomfim são, sem dúvida, muito pertinentes. Mas voltando especificamente para o tema deste livro – a mídia e os bastidores do grande conflito – quero destacar as análises de jornalistas e críticos de TV que apontam uma onda de misticismo invadindo a telinha, especialmente nas telenovelas exibidas de uns dez anos para cá por uma

importante emissora de TV. Eugênio Bucci, em matéria publicada em *O Estado de S. Paulo*, do dia 28 de maio de 1994, analisa essa adesão da mídia aos temas de cunho espiritualista.

O teólogo e jornalista Elizeu Lira vai mais longe do que Bucci, em seu livro *Uma Nova Ordem Mundial – O Governo da Nova Era* (Casa). Lira afirma que o misticismo e o espiritualismo dominam a televisão brasileira. Segundo ele, no início da década de 1990 a Globo, por exemplo, começou a privilegiar a visão espírita e mística em seus enredos.

As estatísticas confirmam a tese de Lira. Se na década de 1990 o espiritualismo invadiu a referida emissora, na década seguinte a coisa ficou ainda pior. De acordo com levantamento feito pelo jornalista Allan Novaes, de 2000 até 2003, seis das 18 novelas dessa mesma emissora abordaram temas como hinduísmo, panteísmo, estilo *hippie*, reencarnação, candomblé, angeologia, entre outros.

Analisando essa tendência dos atuais programas de televisão e sabendo que a maioria das pessoas não consegue viver sem TV, é lógico concluir que esse poderoso meio de comunicação desempenhará grande papel no sentido de moldar e uniformizar as mentes para o desfecho do grande conflito entre o bem e o mal.

Teste: Você é viciado em TV?

1. Você assiste a tudo o que passa na TV, indiscriminadamente? ☐sim ☐não
2. Perde o controle das coisas enquanto vê TV? ☐sim ☐não
3. Fica bravo consigo mesmo por ter gasto muito tempo nesse hábito? ☐sim ☐não
4. Não consegue parar de ver TV? ☐sim ☐não
5. Fica infeliz quando não está diante de um televisor? ☐sim ☐não
6. Freqüentemente, você prefere assistir à TV em vez de conversar, ler ou ir à igreja? ☐sim ☐não

Se respondeu afirmativamente a pelo menos quatro das perguntas acima, você é um "tv-ólatra". Pense nisso e procure lutar contra o problema.

(Adaptado da pesquisa do psicólogo Robert Kuebey, da Universidade de Rutgers.)

Como utilizar a TV (dicas aos pais)

- Fique alerta para os programas que seus filhos assistem.
- Evite usar a televisão como se fosse uma "babá". Simplesmente desligar o aparelho não é tão eficaz como planejar alguma outra atividade divertida para a família.
- Limite o uso a não mais de uma ou duas horas de programas de boa qualidade por dia, e em horários preestabelecidos.
- Mantenha aparelhos de TV (ou *vídeo/games*) fora do quarto de seus filhos.
- Desligue o televisor durante as refeições. Utilize esses momentos para conversar e manter contatos familiares.
- Ligue a TV somente quando houver algo específico que você decidiu que vale a pena assistir. Não a ligue para "ver se está passando alguma coisa".
- Não transforme a TV no ponto central da casa. Evite colocá-la no lugar mais importante.
- Assista ao programa que seus filhos estiverem assistindo, a fim de saber o que eles estão vendo e poder discutir afetivamente com eles.
- Tome cuidado especial ao assistir programas antes de ir dormir. Imagens que provocam emoção podem perdurar e atrapalhar o sono.
- Seja explícito com seus filhos sobre suas diretrizes quanto a filmes apropriados e analise, antecipadamente, as escolhas de filmes propostos.
- Aprenda a avaliar criticamente as ofertas da mídia e depois ensine seus filhos a respeito da influência dos meios de comunicação.
- Limite sua própria permanência em frente à televisão. Dê bom exemplo. "As crianças se espelham no comportamento dos adultos. E muitas vezes estes são escravos da TV e não escondem seu amor pelo aparelho." – Marco Aurélio Bussacarini. ("Tela violenta – Como a TV influencia negativamente você, sua família e seus filhos", *Vida e Saúde*, janeiro de 2005.)
- Utilize o método Analisar, Comparar, Questionar, Selecionar.

O poder da música

"A música é tão livremente disponível hoje que negligenciamos ou subestimamos seu poder para o bem ou mal".

Anthony Storr, *Music and the Mind*

Aquela havia sido uma tarde intensa na faculdade. Aulas teóricas, produção de textos, debates... Eu estava mesmo com a mente cansada, mas como era aluno bolsista na universidade, precisava passar no departamento de propaganda da Reitoria para ver se havia algum trabalho para eu fazer, antes de ir para casa descansar. Cumprido o compromisso, fui diretamente para o apartamento que dividia com outros dois jovens universitários.

Para relaxar um pouco, resolvi ligar o rádio, numa famosa estação FM, dessas que tocam músicas *pop*, com predominância do estilo *rock*. Só que ao invés de me sentir relaxado, comecei a me sentir incomodado. A música não estava alta, pois queria apenas "preencher o silêncio", já que estava sozinho naquele momento. De repente, passei a prestar mais atenção às palavras do locutor e às letras das músicas. Dei-me conta de

que eram composições vazias, e muitas delas até incompatíveis com os princípios cristãos. Eu era recém-convertido na época e nunca havia parado para pensar nessa incompatibilidade entre as músicas populares e o estilo de vida pautado pela Bíblia. Tenho certeza de que o Espírito Santo falou comigo e mansamente me mostrou que eu não deveria mais ouvir aquele tipo de música. E foi justamente essa a decisão que tomei. E não me arrependi.

Algum tempo depois me deparei com um texto interessante de Ellen White, que ajudou a reforçar minha decisão: "Anjos estão observando uma casa distante. Os jovens estão ali reunidos; há som de música vocal e instrumental. Cristãos estão reunidos ali, mas o que se ouve? É um cântico, uma canção leviana, própria para dançar. Veja, os puros anjos recolhem a luz para si, e as trevas envolvem os que estão naquela casa. Os anjos se afastam da cena. Estão tristes." – *Só Para Jovens*, pág. 29, edição atualizada. Bem, se os anjos de Deus não podem ouvir esse tipo de música – "própria para dançar" – e se afastam, quem aproveita a oportunidade para se aproximar? Na verdade, faria bem nos perguntarmos sempre: Será que o que eu estou ouvindo, assistindo ou lendo poderia ser ouvido, assistido ou lido por meu anjo? Jesus me acompanharia nessa atividade? A reflexão sobre essas perguntas pode nos livrar de muitos problemas e más influências.

Depois de ler esse texto de Ellen White fiquei pensando que realmente seria inconcebível imaginar Jesus ou Seus anjos ouvindo aquela estação de rádio comigo.

Mas será que realmente importa aquilo que ouvimos? A música teria mesmo tanto poder assim?

Antes de responder a essas perguntas é bom lembrar que nada é mais singular a respeito desta geração que a dependência da música. Esta é a "era da música" e dos estados de espírito que a acompanham. Atualmente, grande parte dos jovens entre os 10 e os 20 anos vivem para a música. Ela é sua paixão. Nada lhes estimula mais. Eles têm carros equipados com a última palavra em equipamentos de som; têm

diskman; vão a boates e bares onde a música "rola solta". Se a música realmente exerce influência, imagine o alcance disso.

O psiquiatra inglês Anthony Storr afirma: "A música é tão livremente disponível hoje que negligenciamos ou subestimamos seu poder para o bem ou mal." – *Music and the Mind*, pág. 45.

Provavelmente, o mais importante resultado da pesquisa científica sobre a música tenha sido a descoberta de que ela é percebida através do tálamo, região do cérebro que recebe o estímulo das emoções, sensações e sentimentos, antes de serem submetidos às regiões do cérebro responsáveis pela razão e inteligência. A música, que portanto não depende do sistema nervoso central para poder penetrar no organismo, pode ainda assim estimular, através do tálamo, o centro de controle de todas as emoções, sensações e sentimentos. Devido a isso, a música tornou-se a ferramenta por meio da qual comunicações puderam ser restabelecidas com certos pacientes mentalmente enfermos, os quais, em decorrência de seu estado, não podem ser atingidos por meio da comunicação verbal, uma vez que para isso se exige o uso do córtex cerebral. Foi essa descoberta que deu grande impulso à musicoterapia.

John Phillips, integrante da banda Mamas and the Papas, declarou certa vez que qualquer músico, controlando cuidadosamente o ritmo, pode manipular a histeria da audiência. Para provar essa tese, eles provocaram um tumulto num show em Phoenix, Arizona. É, portanto, impossível negar que a música realmente seja uma poderosa influência sobre a mente e o corpo.

Outra curiosidade: uma pesquisa da Memorial University, do Canadá, publicada pelo jornal *The Times*, no dia 14 de abril de 2004, demonstrou que a música que se ouve dentro do carro pode alterar em até 20 por cento a capacidade de reação do motorista. O estudo recomenda ouvir músicas tranqüilas, já que músicas rápidas duplicam o risco de acidentes, pois o "ritmo veloz acelera o ritmo cardíaco e eleva a pressão arterial".

John Diamond afirma a mesma coisa com outras palavras, em seu livro *Behavioral Kinesiology*, na página 98: "A música é um aspecto de

nosso ambiente físico que tem efeito sobre a saúde e o bem-estar do corpo humano. Quando cercado por sons agradáveis, o corpo é revigorado, energizado e equilibrado."

Música e religião – A Bíblia descreve o papel vital da música na religião e cultura judaica bem como na igreja cristã primitiva. Basta atentar para a variedade de estilos e usos que se encontram na tradição bíblica: o cântico de Moisés reafirma o ato triunfal de libertação de Deus (Êxodo 15); Davi usou a música como terapia para Saul (I Samuel 16:14-23); Esdras relatou a vinda de 200 cantores e cantoras para ajudar a restabelecer o louvor no novo templo de Jerusalém (Esdras 2:65); os Salmos e Cantares de Salomão atestam o valor da música na época do Antigo Testamento; a instrução do apóstolo Paulo referente ao canto mostra o valor que a igreja primitiva dava à música (I Coríntios 14:15; Efésios 5:19; Colossenses 3:16).

Lutero e Calvino também tinham fortes convicções sobre o papel da música no louvor congregacional e na vida dos crentes individualmente, segundo demonstra Oliver Strunk, em seu livro *Source Readings in Music History*.

Se a Bíblia e a Igreja reconhecem a influência da música e a utilizam para o bem, não é de se estranhar que Satanás também se valha desse acessível e poderoso instrumento para alcançar seus malévolos objetivos. Aliás, não devemos esquecer que ele, Lúcifer, era o regente dos coros angelicais, no Céu, sabendo tudo o que se refere à música.

Rock'n'Roll – Em seu livro *Cristãos em Busca do Êxtase* (Unasp), o jornalista Vanderlei Dorneles afirma que "o *rock*, embora popularizado a partir da Inglaterra e dos Estados Unidos, na década de 1950, tem uma história enraizada na religiosidade africana, onde a música primariamente percussiva marcava os rituais nativos. Estudos mostram invariavelmente uma relação do *rock* e do *jazz* com a música religiosa primitiva africana, mais especialmente com o vodu, música praticada em cerimônias religiosas nativas".

Dorneles cita o livro *O Poder Oculto da Música*, de David Tame: "Visto que o *jazz* e o *blues* foram os pais do *rock and roll*, isso também significa que existe uma linha de descendência direta entre as cerimônias do vodu africano, através do *jazz*, e o *rock and roll* e todas as outras formas de música *rock* hoje existentes."

Para Dorneles, "o primeiro potencial evidente da música é sua capacidade para a manipulação das emoções". Pesquisas indicam que a música aciona emoções de forma automática, daí seu poder de alterar estados de consciência e despertar êxtases. Na experiência com a música, portanto, emoções, prazer e êxtase estão associados.

Em seu livro, David Tame diz que o vodu ainda é praticado em rituais e orgias satânicos na África e no Caribe. Em sua avaliação, o vodu "é a quintessência do mal tonal. ... Seus múltiplos ritmos, em lugar de unir num todo integrado, são executados como se conflitassem entre si". Feitiçaria, sacrifícios humanos e orgias sexuais estavam relacionados com essa música usada nas cerimônias vodu.

Com adaptações sofridas na formação do *jazz*, *blues* e *rock*, o vodu tornou-se uma música de entretenimento em todo o Ocidente, é a constatação de Dorneles. E a ampla difusão desses estilos musicais foi seguida do movimento da contracultura dos anos 1960, período em que se assiste a uma rejeição sem precedentes de toda e qualquer tradição e autoridade. Uma jogada de mestre do grande maestro do mal, temos que reconhecer.

Talvez o mais estranho (e triste) nisso tudo, é a penetração de toda essa influência musical perniciosa nas igrejas cristãs, através da chamada música *gospel* – música que tem como matriz toda uma cultura religiosa pagã que incorpora um estilo de vida contrário ao cristianismo bíblico. Outro "cavalo de Tróia" na igreja. Outra jogada de mestre, não acha?

Em sua *História da Música Ocidental*, Jean e Brigitte Massin afirmam que a expressão *rock'n'roll*, literalmente quer dizer "balançar e rolar", expressão da gíria dos negros com conotação sexual; e que o *rhythm and blues* que deu origem ao *rock* era uma "forma do *jazz* vocal que se prestava à dança e era popular junto ao público negro, a que

se misturavam alguns elementos do *country* e *western*, música branca essencialmente imoral".

E a conclusão de Dorneles é a de que "a música gospel, reconhecida como um dos instrumentos mais decisivos na renovação religiosa encorajada pelo pentecostalismo e pela renovação carismática, relaciona-se originalmente, portanto, com o vodu, que saiu dos confins da África para tornar-se um meio de entretenimento e, por fim, de culto, em todo o Ocidente cristão. À semelhança do *jazz* e do *rock*, o *gospel* tem favorecido uma persistente rejeição à tradição cristã, na área do comportamento e das verdades doutrinárias".

Brian Neumann, cuja história de envolvimento com o *rock* é contada por Samuele Bacchiocchi, em *The Christian and Rock Music*, faz o seguinte relato: "Logo reconheci que não havia diferença significativa entre o *rock* secular e sua versão 'cristã', independentemente da letra. Música cristã contemporânea que se conforma com os critérios básicos do *rock* não pode ser usada legitimamente como música de igreja. A razão é simples: o impacto do *rock* ocorre pela música e não pela letra."

"Que sociedade pode haver entre a justiça e a iniqüidade? Ou que comunhão, da luz com as trevas?", pergunta Paulo, em II Coríntios 6:14.

Satanás tem conseguido com grande êxito aproximar o sagrado do profano em nossos dias. Justamente por isso é que vemos de uns tempos para cá a religião sendo associada a festas populares como o Carnaval e a folias de rua. A igreja se serve dos recursos profanos para "evangelizar". Ao mesmo tempo, foliões descrentes procuram exibir sua religiosidade por meio de figuras sagradas no alto de trios elétricos. Que lástima!

Descoberta assombrosa – No artigo "Heavy Metal Music and Reckless Behavior Among Adolescents", publicado no *Journal of Youth and Adolescence*, de dezembro de 1991, Jeffrey Arnett descreve o resultado de uma descoberta sua. Quando comparados com meninos que não gostavam de música *heavy metal* (*rock* pesado), meninos

que gostavam desse tipo de música demostraram um comportamento mais irresponsável com relação ao modo de dirigir, ao sexo e ao uso de drogas. Eles também eram menos satisfeitos com suas relações familiares. Meninas que gostavam de *heavy metal* estavam mais envolvidas em roubos, vandalismos, promiscuidade sexual, uso de drogas e tinham auto-estima inferior à daquelas que não gostavam do mesmo estilo musical.

A conclusão é a de que o poder da música, especialmente quando combinado com eventos emotivos, pode impressionar terrivelmente. Um exemplo disso é o desfile de Nuremberg, em 1936. Antes da aparição pública de Hitler, havia bandas tocando e preparando a multidão, deixando-a ansiosa. Não pode haver dúvida de que pela incitação das emoções da multidão e através de assegurar-se de que essas emoções atinjam um clímax juntas, em vez de separadamente, a música pode contribuir poderosamente para a perda de julgamento crítico, e render cegamente aos sentimentos momentâneos, o que é tão característico do comportamento de uma multidão. E esse tipo de interrupção da racionalidade ainda é visto em alguns concertos musicais de hoje.

Além da capacidade para a manipulação das emoções e da cessação da racionalidade, Wolfgang Hans Martin Stenafi aponta outro potencial da música: sua influência sobre os valores religiosos. Em seu livro *Música Sacra, Cultura e Adoração* (Unasp), Stefani defende que os valores religiosos e filosóficos estão intimamente relacionados com o estilo de música de cada cultura e de cada culto. Ele afirma também que a música como instrumento de adoração "é usada para acrescentar, intensificar ou transformar a experiência religiosa. Ela também pode ser empregada para contatar ou comunicar-se com um deus, ou para facilitar a unidade simbólica com a divindade".

Os valores morais também não escapam dessa influência. Segundo David Tame, a música tem o poder de formar o caráter, pois o "ritmo, com efeito, nos atinge não só o corpo, a mente e as emoções, mas até o subconsciente. ... Se o músico estiver tocando o seu instrumento, poder-se-á dizer também que ele está tocando o corpo e a mente do público".

Tame, diz Dorneles, interpreta a mudança em relação aos valores morais ocorridos no Ocidente, desde os anos 1960, como resultado da florescência dos estilos musicais, especialmente do *jazz* e do *rock*. Sua idéia é que a variedade dos estilos musicais de uma cultura aumenta a influência da música sobre o comportamento e estimula a rejeição à tradição. O jornalista constata também que essa guinada das igrejas cristãs para o pentecostalismo está relacionada com o uso da música, pois a principal maneira de preparar o corpo e a mente para o transe místico, que para os pentecostais é tido como o derramamento do Espírito, é a música ritmada e de percussão.

É interessante notar que Ellen White previu, há mais de cem anos, esse estranho "reavivamento" entre as igrejas cristãs, com ênfase no emocionalismo e no transe. E disse que isso ocorreria perto do tempo do fim.

Nomes que dizem tudo – Mesmo que Raul Seixas não tivesse dito que "o diabo é o pai do *rock*", bastaria analisar alguns nomes de bandas para se ter essa certeza. Veja só: Black Sabath (sábado negro), Body Count (contagem de corpos), Cannibal Corpse (cadáver canibal), Carcass (carcaça), Death (morte), Defecation (defecação), Deicide (deicídio, ou massacre de deuses), Destruction (destruição), Dirty Rotten Imbeciles (imbecis sujos e podres), Dismember (desmembrar), Entombel (sepultado), Exumer (exumador), Faith No More (fé nunca mais), Godflesh (carne de Deus), Hellhammer (martelo do inferno), Iron Maiden (Donzela de Ferro, instrumento de tortura medieval), Lucifer's Friends (amigos de Lúcifer), Megadeth (morte de milhões), Morbid Angel (anjo mórbido), Nirvana (estado de espírito elevado na cultura hindu), Obituary (obituário), Oslaught (ataque em massa), Overkill (armas de destruição em massa), Paradise Lost (paraíso perdido), Poison (veneno), Possessed (possuído), Queen (rainha, mas na gíria significa homossexual), Sadus (sádico), Sex Pistols (pistolas do sexo), Slayer (carrasco), Sodom (Sodoma), Sepultura, Suicidal Tendencies (tendências suicidas), Temple of the Dog (templo do cão), Terrorizer (aterrador), The Cult (o culto), Widowmaker (fazedor de viúvas). E a lista segue num longo etc. Mas acho que já basta.

Problemas com a música *rock*

- **Destaque excessivo dado aos aspectos sensuais da música (dança, letra e melodia). O próprio empresário dos Rolling Stones disse certa vez: "*Rock* é sexo. Você precisa impressionar os adolescentes com isso". – *Diálogo*, 12:3 2000, pág. 28. Bob Larson, no livro *Rock & Roll, the Devils Diversion*, afirma que "a intensidade das vibrações e volume produzem uma perda auditiva e a superprodução de adrenalina que estimula excessivamente as glândulas sexuais sem que haja uma secreção normal".**
- **Uso excessivo da amplificação (ao vivo afeta todo o corpo, adormecendo o ouvido. A mente fica à mercê do corpo). De acordo com John Diamond, o *rock* também leva a uma queda na dose de açúcar no sangue (a fonte de nutrição do cérebro) que, depois de um período de tempo, resulta em mudanças estruturais nas células cerebrais. Isso causa a seguir a incapacidade do corpo em distinguir entre o que é bom e o que é prejudicial (*Behavioral Kinesiology*, pág. 103).**
- **Desperta atitudes violentas e delituosas.**
- **Satanismo sutil ou aberto (os nomes dos grupos, as capas dos CDs, os temas).**
- **Mensagens subliminares (muitas músicas desse tipo, quando ouvidas ao contrário, contêm mensagens satânicas. Outras, nem é preciso ouvir ao contrário).**

Outra coisa que chama a atenção no mundo do *rock* é a forma trágica como teve fim a vida de muitos roqueiros famosos. Veja alguns exemplos:

Eddie Cochran, um dos pioneiros do *rock*, morreu em um acidente de carro, em 17 de abril de 1960. O pneu do veículo estourou e ele colidiu em uma árvore. Eddie tinha apenas 21 anos de idade.

Stuart Sutcliffe, baixista dos Beatles no início da carreira do grupo. Morreu de hemorragia cerebral (em virtude de uma briga de bar ou de *overdose*), em 10 de abril de 1962, aos 21 anos.

Brian Jones, guitarrista do Rolling Stones. Foi encontrado morto boiando na piscina de sua casa, no dia 3 de julho de 1969, aos 27 anos.

Janis Joplin, considerada a maior cantora de *blues* branca da história.

Morreu de *overdose* de heroína, no auge da carreira, no dia 4 de outubro de 1970. Tinha 27 anos.

Jimi Hendrix, o guitarrista mais influente de todos os tempos. Morreu sufocado com o próprio vômito, amarrado em uma maca a caminho do hospital, devido a uma *overdose* de barbitúricos. Dia 18 de setembro de 1970, aos 27 anos.

Jim Morrison, vocalista e líder da banda The Doors. Encontrado morto em uma banheira. Suspeita-se que o cantor tenha consumido heroína pensando que era cocaína. Morrison tinha 27 anos, quando morreu, no dia 3 de julho de 1971.

Kurt Cobain, líder da banda Nirvana. Suicidou-se no auge da fama, com um tiro na cabeça, sendo encontrado dois dias depois, em abril de 1994. Ao lado do cadáver foi encontrado um bilhete, escrito com tinta vermelha, para a mulher Courtney Love e a filha Francis. Cobain tinha 27 anos.

Michael Hutchence, vocalista da banda INXS. Foi encontrado em um quarto de hotel, em Sydney, enforcado com um cinto, no dia 22 de novembro de 1997. (Com informações do livro *Livre das Garras do Sucesso* [Casa].)

Novamente a lista é interminável. Mas chega de tragédias.

Outros estilos – Há outros estilos musicais, além do *rock*, que são extremamente prejudiciais pelos valores (ou a falta deles) que transmitem. Muitas letras de músicas do tipo *rap*, *funk* e outros, são na verdade um convite explícito à violência contra a mulher. Provavelmente muitos até defendam que esses tipos de músicas são simplesmente uma forma de expressão neutra e amoral. Mas os fatos têm mostrado que as coisas não são bem assim.

Um dos *hits* do verão do ano 2000, a "música" "Cerol na Mão", catapultou a carreira do quarteto Bonde do Tigrão. A canção chegou a ser executada vinte vezes por dia nas principais rádios do país e ajudou a vender 300 mil cópias do CD de estréia do grupo. A gíria popularizada por esse *funk* tem origem na linguagem de criminosos cariocas. O que pouca gente sabe é que Marcos Cordeiro Alves, pai do dançarino Tiago, integrante do "Bonde", e um dos autores da letra, tem ficha na polícia. Ele foi preso em abril de 1999 por dirigir um automóvel roubado e enfrenta processos na Justiça por causa disso.

O estilo *funk* existe desde os anos 1980, e teve seu primeiro momento de popularidade no início da década passada, quando chegou a atrair um público de classe média. Logo, contudo, o gênero minguou nas paradas. A solução foi fazer bailes financiados pelo narcotráfico, como explica Fátima Cecchetto, antropóloga da Universidade Estadual do Rio de Janeiro. São dessa época, meados dos anos 90, os "proibidões", *raps* cujas letras elogiavam organizações criminosas, e bailes que promoviam o "corredor da morte" – espécie de ritual em que gangues rivais se espancavam. Em sua manifestação mais recente, o *funk* encobre a apologia do crime com letras que exploram o sexo, conseguindo com isso uma glamourização da bandidagem.

Lascívia exacerbada é a marca registrada do *funk*. As músicas têm letras descaradamente chulas, coreografias indecentes e roupas agarradas e decotadas. Às massas rebolativas dos bailes do Castelo das Pedras, em plena favela, ou da quadra do Salgueiro, juntaram-se garotos e garotas bem tratados, vestidos com roupas de grife, loucos para aderir ao *funk*. O vocabulário vulgar (popozuda, cachorra, e por aí vai) incorporou-se ao cotidiano. Tardes inteiras na televisão foram dedicadas ao *funk*, com as câmaras pegando ângulos que ficaram conhecidos como "ginecológicos". Até em festinhas de crianças essas músicas ecoaram – era impossível deixar de ouvir alguma dessas baixarias.

Fora as letras de cunho sexual, a música funkeira trata a mulher como, segundo os próprios funkeiros, cachorro. "Me chama de cachorra que eu faço au au", cantava Tati Quebra-Barraco, no *funk* "Cachorra Chapa Quente" ("chapa quente", na gíria, quer dizer pronta para ter relações sexuais).

É preciso comentar o que essa degeneração toda (que preocupou até mesmo os mais liberais) fez e faz com a cabeça de uma juventude

já carente de valores morais? Que tipo de adultos serão esses? Que sociedade nos aguarda no futuro próximo?

O *rap* (palavra formada pelas três primeiras letras da expressão *rhythm and poetry*), que surgiu como uma reação frente à marginalização, à violência das ruas e à cultura urbana, está carregado de alusões à violência explícita. Muitas de suas canções enfatizam com total naturalidade a violência contra as mulheres, incluindo agressões sexuais. A maior parte de suas expressões são sexistas e desprezam a relação equilibrada entre homem e mulher.

Muitos relutam em reconhecer que essas letras e videoclipes que as acompanham estão dessensibilizando toda uma geração e transmitindo imagens que causam impacto no subconsciente para a vida toda. Como diria Copeland, "a violência tem deformado nossa imaginação. A violência nos desmotiva, desmoraliza e insensibiliza; lastima cultural e socialmente, física e psicologicamente, moral e espiritualmente". – Citado por Miguel Ángel Núñez, em *Amores que Matam* (Casa).

Uma experiência pessoal (parte 2) – No capítulo anterior, acrescentei algumas declarações do pastor e conselheiro familiar Marcos Faiock Bomfim sobre a influência da televisão na vida espiritual. Aqui, apresento seus comentários sobre música. Antes, porém, é interessante acrescentar que o Pastor Marcos, ainda durante o bacharelado em Teologia, foi professor de Musicalização Infantil e maestro de corais em escolas adventistas de São Paulo. Enquanto estudava Trompa, na Escola Municipal de Música de São Paulo, participou em orquestras, bandas sinfônicas e conjuntos de câmara. Com o Coral Acasp e a Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo, participou de cantatas, oratórios e outras peças.

Na entrevista que ele me concedeu, e que foi publicada na edição de fevereiro de 2004 da *Revista Adventista*, perguntei-lhe: "Como você acabou se interessando pelo estilo de música *rock*?" E ele me respondeu:

"Certa vez, contra a vontade de meu pai, fui acampar por quatro

dias com um grupo de jovens. Todos cantávamos em um dos corais da igreja, mas como o acampamento era independente (sem a supervisão de líderes da igreja), praticamente não havia adultos com coragem para se posicionarem e que se responsabilizassem pela manutenção dos princípios espirituais. Meu pai me havia deixado ir, depois de muita insistência de minha parte, porque não sabia de toda a verdade acerca do acampamento.

"Durante todo o tempo, dia e noite, música *rock* era tocada em volume muito alto. Não tenho lembranças de serviços espirituais ou de culto. No primeiro dia, quase não pude suportar a experiência de ouvir aquela música, já que em casa estava habituado apenas à música cristã ou clássica. No fim do segundo dia minha mente já estava mais acostumada com a batida, e ao terceiro dia já encontrava verdadeiro prazer naquilo que antes me causava repulsa. Desse modo, o *rock* foi para mim a porta de entrada para a música popular."

Quando lhe perguntei "Qual o problema com esse tipo de música?", o Pastor Marcos me disse que "o *rock*, bem como outros tipos de música muito ritmada, tende a levar o indivíduo a estados pré-hipnóticos, por causa da batida cadenciada. Se isso ocorrer, dependendo do volume do som e do grau de envolvimento, o indivíduo acaba sendo prejudicado em sua capacidade decisória, no juízo crítico e no raciocínio lógico. É nessa hora que os impulsos mais baixos tomam as rédeas e isso é a senha para que espíritos satânicos assumam completamente a direção. Já o Espírito de Deus trabalha de modo diferente. Sua atuação ocorre de modo mais eficaz quando a mente está na sua melhor sensibilidade perceptiva, livre de influências que diminuam a capacidade de raciocínio lógico do indivíduo.

"É por isso que, além de não escutar esse tipo de música, o cristão também não deveria utilizar drogas, álcool, nicotina ou cafeinados, porque tudo isso prejudica a clareza mental.

"Mas, voltando à música, além da pré-hipnose, a letra da maioria dessas músicas, o estilo de vida dos artistas e suas crenças são uma

mal disfarçada tentativa de impor os valores do império das trevas. Alguns desses músicos inclusive já confessaram que compunham diretamente sob inspiração satânica, e este fato é fartamente comprovado em literatura sobre o assunto. Outros, infelizmente, ignoram o poder que os move, mas quem estuda a Bíblia não precisa ficar ignorante: 'Pelos seus frutos os conhecereis', disse Jesus."

"E as demais músicas populares?", perguntei. "Também são assim tão nocivas?"

"Eu estenderia o mesmo raciocínio para boa parte da música popular", respondeu o Pastor Marcos. E prosseguiu: "Existem pessoas que recuariam horrorizadas diante de um *rock* pesado, mas passam horas e horas escutando inocentemente música popular. Ouvem sem prestar atenção, imaginando que não há perigo algum nisso. Mas esquecem-se de que Satanás é um ser real, muito inteligente, e que nunca perde tempo. Ele sabe que música é algo que mexe profundamente com os sentimentos do ser humano; sabe que tipos diferentes de acordes, dispostos em seqüências e ritmos diferentes podem produzir sentimentos que influenciam a mente para aceitar o pecado ou para afastar-se de Deus; sabe que esses sentimentos, se repetidos, fixam padrões de conduta ou resposta. Assim, é importante saber que o que entra no cérebro humano pelos sentidos influencia de algum modo, para o bem ou para o mal. O conceito teológico do Grande Conflito nos revela que neste mundo simplesmente não existe coisa alguma absolutamente neutra.

"Além disso, existe o fato de que essas músicas são compostas e apresentadas por pessoas que não têm o menor compromisso com Cristo. Por isso, a grande maioria das letras não apenas desconhece a Deus, mas de maneira sutil (utilizando às vezes processos subliminares) ou mesmo aberta, introduzem na mente dos ouvintes o sistema de vida do inimigo de Deus. Foi Jesus quem disse claramente: 'Quem não é comigo, é contra Mim. Quem comigo não ajunta, espalha.' Foi por isso que João aconselhou: 'Não ameis o mundo, nem as coisas que há no mundo. Se alguém amar o mundo, o amor do Pai não está nele.' I João 2:15.

"Quando comecei a voltar-me para Deus, todas estas idéias levaram-me a abandonar o *rock*, mas continuei apreciando a música popular (brasileira e internacional). Ouvia na casa dos meus amigos ou em lojas especializadas, porque meus pais não permitiam que as escutasse em casa. Eu achava isso uma exigência exagerada da parte deles. Mas, com o passar do tempo, percebi claramente que esse tipo de música, apesar de não ser aparentemente tão agressiva quanto o *rock*, tirava-me quase que completamente o gosto pelas coisas de Deus, e diminuía muito minha resistência contra o pecado.

"E o que dizer das músicas sacras com estilo pop?", foi minha pergunta seguinte.

"Abandonar a música popular representou para mim uma luta muito grande", afirmou o Pastor Marcos. "Talvez seja por esse motivo que tenho hoje sérias dificuldades para adorar a Deus quando ouço na igreja música tipicamente popular, com letra sagrada. A música popular, por suas próprias características musicais, tende a privilegiar mais o movimento corporal, o prazer sensorial e os instintos mais baixos em detrimento da introspecção, da razão e do raciocínio lógico, essenciais para a comunhão com Deus. Não podemos nos esquecer de que, depois da queda, nossos instintos passaram a estar sob influência da natureza pecaminosa.

"Já a verdadeira música sacra apela aos instintos mais nobres, como o da busca do espiritual, por exemplo, e isto requer introspecção, paz. Esse tipo de música, talvez por estar em oposição à nossa tendência pecaminosa, acaba sendo naturalmente muito menos atrativo à pessoa que não possui discernimento espiritual. A música sacra tende a privilegiar o desenvolvimento espiritual e a facilitar o contato com o Céu. A confusão acontece quando existe a mistura dos dois elementos – música popular com letra sagrada. Acontece então uma falta de integridade, uma inconsistência entre a letra e a música. A música 'fala' uma coisa e a letra, outra. O cérebro percebe essa incoerência, que pode ser transferida também para a vida espiritual. O próprio Espírito

Santo não pode trabalhar, e, então, como diz Ellen White, as mesmas verdades que deveriam converter, podem acabar endurecendo (cf. *Testemunhos Seletos*, vol. 2, pág. 291).

"Sei que minha percepção da realidade não pode ser referência para ninguém, mas já ouvi músicas deste estilo, com letras de apelo ou entrega que, em minha opinião, não evidenciavam entrega a Deus dos gostos do compositor ou do cantor. O mesmo tipo de música de que gostava antes do batismo, continua a ouvir dentro da igreja, apenas 'maquiada' com uma letra religiosa. E esse estilo musical traz em sua execução a influência do espírito que lhe deu origem. Por experiência, descobri que não pode haver harmonia entre a luz e as trevas. 'Não toqueis em coisas impuras; e Eu vos receberei, serei vosso Pai, e vós sereis para Mim filhos e filhas, diz o Senhor Todo-Poderoso.' II Cor. 6:17 e 18."

Obrigado, Pastor Marcos, pelo seu testemunho, e por nos fazer ver que a música é, sem dúvida, um tremendo recurso nas mãos do inimigo para desviar as pessoas do propósito mais importante da vida: a comunhão com Deus e a salvação.

Escolhendo que música ouvir

Antes de ouvir uma música, comprar um CD ou sintonizar uma estação de rádio, preste atenção aos seguintes itens:

- **A música tem realmente algo valioso a me dizer? Há alguma substância moral e profundidade de mensagem na música, tanto na letra como na melodia e na execução?**
- **Qual é a intenção por trás dela? Comunica essa música uma mensagem positiva ou negativa? Ao ouvir a música, você acha que ela se conforma com os critérios que Paulo fornece em Filipenses 4:8?**
- **É a intenção da música efetivamente comunicada? Se uma atmosfera de reverência é comunicada, está o músico fazendo um bom trabalho?**
- **Você está procurando a direção do Espírito Santo em sua escolha tanto de música secular como da religiosa?**

Tomando decisões

- **Decida sobre o que constitui boa música, na base da informação concreta e não sob pressão de colegas. Você não tem que sacrificar seu gosto pessoal ou preferências. Elas simplesmente devem tornar-se santificadas e refinadas.**
- **Considere suas novas escolhas musicais como sendo uma aventura, um processo de descoberta. Tome tempo para definir e refinar seu gosto. Você descobrirá que aquilo que considerava a única opção em matéria de música era apenas uma pequena fração da boa música disponível.**
- **Escute cuidadosamente as palavras para determinar se são ou não boas do ponto de vista espiritual. Embora haja distinção entre a música e a letra que usamos para os cultos e outras dedicadas ao entretenimento pessoal, o conceito básico de escolher aquilo que é puro e enobrecedor permanece o mesmo.**

:: CAPÍTULO 6 ::

Histórias em quadrinhos

"Quase toda a ficção científica, quase toda a novela policial, quase todo o quadrinho, uma boa parte da produção cinematográfica, uma boa parte do cartum veiculado na imprensa, quase toda a telenovela, praticamente toda a fotonovela, uma grande parte da música popular de consumo apenas reproduzem situações conteudísticas massificantes, ideologizadas, bestificatórias." – Moacy Cirne, *Quadrinhos, Sedução e Paixão*

Quando eu era adolescente, metade de meu guarda-roupa servia para guardar as mais de duas mil revistas em quadrinhos, que eu devorava mensalmente e colecionava com muito interesse. Gastava meus poucos recursos financeiros na compra de títulos como *Homem-Aranha*, *Hulk*, *Super-Homem*, *Vingadores*, *Conan* e outros tantos. A narrativa ficcional dessas histórias me transportava para um mundo de faz-de-conta envolvente e alienante. Lembro-me de que, depois de ler um gibi desses, freqüentemente achava a vida real uma chatice. E esse é justamente um dos maiores problemas das histórias em quadrinhos (mas não só delas, evidentemente): a mistura da ficção com a realidade.

Enquanto muitos discutem se a arte imita a vida ou a vida imita a arte, Neal Gabler, no livro *Vida, o Filme*, amplia o pensamento. Para ele, a vida virou a arte. Isso significa que mais do que representar a

vida ou mesmo refletir ideologias a respeito de como a arte via a vida, os meios de comunicação passaram a ditar como a vida devia ser vivida e compreendida. Para o autor, o que a mídia – especialmente o cinema – faz é vergar a vida até encaixá-la em fórmulas familiares e reconfortantes, como as que se vêem na tela, e com isso domesticar-lhe os terrores. Portanto, o maior efeito da mídia não seria somente influência em casos isolados de violência deliberada ou mensagens subliminares satânicas. O maior efeito é de mentalidade, de estilo de vida. Como diz Todd Gitlin, não conseguimos mais viver sem as mídias. A verdade óbvia mas difícil de se perceber é que, hoje, conviver com as mídias é uma das principais coisas que muitos seres humanos fazem. A conclusão do jornalista Allan Novaes é a seguinte: "Se encaramos o cristianismo como a soma de ideologia, ritual, relacionamento, mentalidade e comportamento em um ser humano, percebe-se que a mídia também penetra em todos estes aspectos – ela é uma religião, no sentido pleno do termo!"

Narrativa figurada – A narrativa figurada é bastante antiga. Na Europa, no século 19, artistas como o suíço Rodolphe Töpffer, o alemão Wilhelm Busch (criador de *Max und Moritz*) e o francês Chistophe popularizaram a narrativa em imagens, prenunciando uma nova forma de comunicação visual.

As histórias em quadrinhos como as conhecemos hoje são fruto do jornalismo moderno e de sua luta por leitores. Na última década do século 19, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, os mais poderosos donos de cadeias de jornais nos Estados Unidos, brigavam pela conquista de um público maior. Para atrair uma massa semi-alfabetizada e também os imigrantes, que pouco conheciam o inglês, criaram os suplementos dominicais. A maior parte do material desses "sundays" era formada por narrativas figuradas, ao estilo europeu.

Foi num desses suplementos que surgiu, em 1895, o personagem The Yellow Kid, de Richard Outcault. O sucesso foi tamanho que levou

Outcault a produzir material semanal com seu "Garoto Amarelo", com histórias pequenas, distribuídas em quatro ou mais imagens. Em certos momentos, a fala do personagem aparecia em balões, o que criou um padrão usado desde então.

No início do século 20, as imagens em quadrinhos já eram publicadas diariamente, além de nos suplementos dominicais. Todas eram narrativas alegres, com situações cômicas, daí o nome pelo qual são conhecidas até hoje, nos Estados Unidos: *comics*.

Com o desenvolvimento e a expansão da "nova arte", artistas plásticos e ilustradores foram atraídos para os *comics*. Aos poucos, a aventura foi sendo introduzida nas tirinhas diárias e nos suplementos, consagrando personagens como Wash Tubbs, de Roy Crane, Tarzan, de Harold Fostes, e Buck Rogers, de Phil Nowlan e Dick Calkins (sendo esta a primeira história de ficção científica dos quadrinhos).

Com o tempo, os *comics* estavam presentes em todos os grandes jornais norte-americanos e das principais cidades do mundo. Na década de 1930 os chamados *comic books* se tornaram populares. No início, essas revistas baratas apresentavam apenas material compilado das principais histórias publicadas nos jornais diários. Mas à medida que eram mais e mais lidos, os *comic books* (conhecidos no Brasil pelo nome de "gibis") foram criando editoras que passaram a investir em material original. Uma nova etapa tinha início. Em pouco tempo surgiriam os super-heróis.

Um semideus de capa vermelha – A estrela vermelha em torno da qual orbita o planeta Krypton está prestes a explodir. Jor-El, famoso cientista kryptoniano, já havia previsto isso, por isso preparou uma nave espacial para salvar seu único filho, Kal-El. Pouco antes da catástrofe, a nave é enviada em direção à Terra. Aqui, sob um sol amarelo, Kal-El adquire poderes sobre-humanos: é capaz de voar, tem força descomunal, visão de calor e de raios-x e é praticamente invulnerável. Assumindo a identidade secreta de um jornalista chamado Clark Kent, Kal-El passa a defender o mundo que adotou como lar.

Essa é, resumidamente, a história criada pelos norte-americanos Jerry Siegel e Joe Shuster para o personagem que ficaria mundialmente conhecido como Superman, o pioneiro dos *comics* de super-heróis.

O super-herói mais famoso de todos os tempos surgiu numa noite abafada de verão, em 1933, quando Jerome (Jerry) Siegel (1914-1996), então com 19 anos de idade, rolava na cama imaginando um personagem. Naquela época, Siegel era fã do detetive O Sombra e de Doc Savage, grande sucesso das histórias de aventura. Mas o jovem Jerry era apaixonado mesmo pelas histórias de ficção científica.

Jerry tinha um colega de escola, excelente desenhista, chamado Joseph (Joe) Shuster (1914-1992), com o qual produzia um *fanzine* mimeografado chamado *Science Fiction*. Na edição de janeiro de 1933, eles publicaram uma história intitulada "O reino de Super-homem". O personagem principal possuía fabulosos poderes mentais que utilizava para fazer o mal. De todos os poderes imaginados para esse personagem, Jerry manteve no futuro Superman apenas a visão superpoderosa.

Com os Estados Unidos se recuperando da grande depressão e o mundo querendo esquecer os horrores da Primeira Guerra, todos sonhavam com um futuro melhor e promissor. As novas descobertas tecnológicas e, principalmente, as histórias em quadrinhos davam grande contribuição a esse clima de esperança.

Naquela noite tórrida de 1933, Jerry não conseguia dormir, envolto em seus pensamentos e a observar as nuvens que passavam em frente da Lua. Naquele momento, pensou como seria bom se ele pudesse voar para se refrescar com o vento. Voar... Claro! Ali nascia o Superman.

O personagem apareceu oficialmente no primeiro número da revista *Action Comics*, em 1938. E os primeiros sinais da popularidade do herói puderam ser percebidos a partir do quarto número da revista. A partir de então, Superman passou a ser publicado em tiras diárias em mais de 230 jornais norte-americanos, deu origem a seriados de TV, novelas de rádio, filmes e desenhos animados, sem contar é claro uma infinidade de brinquedos, álbuns de figurinhas, jogos e

roupas. Estudiosos afirmam que entre 1940 e 1945, motivados pelo sucesso do kryptoniano, surgiram perto de 400 super-heróis, como o Batman, de Bob Kane, criado em 1939.

Siegel e Shuster venderam logo no início os direitos sobre a marca Superman para a editora da *Action Comics*, recebendo apenas pelo trabalho de texto e arte. Nunca receberam *royalties* pelo uso de seu personagem. Uma briga judicial foi mantida por diversos anos a fim de promover uma indenização pelo uso da obra intelectual. Siegel e Shuster experimentaram uma velhice de privações e acabaram seus dias em asilos para idosos.

Na Europa e no Japão – Na Europa, a história dos quadrinhos se desenvolveu de forma um pouco diferente. Em 1962, Jean-Claude Forest começou a desenhar *Barbarella*, uma história de ficção científica, com uma heroína sexy, dirigida especialmente ao público adulto. Na mesma onda vieram *Valentina*, de Guido Crepax, e *Paulette*, de Pichard/Wolinski, conduzindo os quadrinhos no rumo da erotização, tendência que tem sido observada em vários títulos modernos, não só na Europa mas em outros países.

No Japão, as revistas em quadrinhos são conhecidas como *mangás** e fazem tremendo sucesso. A maioria dos mangás é impressa em papel de gramatura um pouco maior que a dos jornais, e costuma ter cerca de 600 páginas. O preço é equivalente ao de uma passagem de metrô. Por isso mesmo, esse tipo de literatura é muito acessível por lá.

A popularização desse estilo no Ocidente se deve em grande medida ao fenômeno *Akira*, mangá de Katsuhiro Otomo, lançado no começo dos anos 1990 (que chegou aos cinemas como desenho animado). Títulos como *Os Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball Z* também tiveram sua grande parcela de contribuição, conquistando um novo público para o estilo de traço do desenho japonês.

* A palavra *Mangá* se origina da união de duas palavras do alfabeto Kanfi (um dos três existentes no Japão): *Manketsu* (conto ou história) e *Fashiko* (ilustração). O mangá mais antigo já encontrado data de 1702 (Tobae Sankokushi).

Várias editoras perceberam que o traço rápido do mangá agradava aos leitores jovens e apostaram em lançamentos nesse estilo. Exemplos são *Holy Avenger* e *Victory*.

Os mangás conquistaram leitores em todo o mundo e se tornaram populares no Ocidente a partir da década de 1990

Características comuns à maioria dos mangás são uma certa dose de violência (que tem sua origem no *Bushido*, ou código do samurai) e uma sensualidade comedida.

As editoras de mangá no Japão começaram a se desenvolver em 1920 e viveram grande auge até a década de 1940. Com a Segunda Guerra Mundial, a produção foi interrompida, mas voltou após 1945, graças em parte ao Plano Marshall, que destinou verbas para os livros japoneses. É nessa época, por sinal, que surge Osamu Tezuka, o "Walt Disney Japonês". Tezuka criou *A Princesa e o Cavaleiro*, o *Menino Biônico* e *Kimba*. O autor é o responsável pela característica mais marcante dos mangás: os olhos grandes dos personagens.

Outro grande destaque entre os quadrinistas japoneses foi a dupla Kazuo Koike e Goseki Kojima. Eles criaram o famoso *Ronin Yasha*, conhecido entre os fãs brasileiros como *Lobo Solitário*, personagem que gerou admiração até mesmo por parte de quadrinistas norte-americanos famosos, como Frank Miller.

A maioria dos mangás acabou indo para a TV, em forma de desenho animado (*anime*). Entre os mais famosos, estão *Speed Racer* (*Go Mifume*), uma versão japonesa (e depressiva) de *Pinóquio* e, posteriormente, *Sailor Moon*, *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball Z*, entre outros. Pokémon, um dos favoritos das crianças (e sobre o qual falaremos mais no capítulo 8), teve origem em um *videogame*, mas antes de virar anime também passou pelo mangá.

Dos quadrinhos para o cinema – Em dezembro de 1978, foi lançado, com tremendo sucesso, o filme *Superman*. Tanto nos quadrinhos quanto no filme, o que chama a atenção de quem conhece a Bíblia são os paralelos entre a história da encarnação de Jesus e a vida fictícia de Kal-El (aliás, a palavra *El* é um termo hebraico utilizado no Antigo Testamento mais de 200 vezes como referência ao Deus verdadeiro, assumindo assim a conotação de único e supremo).

Numa cena em que Superman leva Lois Lane para dar um passeio, ela pensa: "Pareço uma criança de mãos dadas com um deus." Noutra ocasião, Kal-El está na Fortaleza da Solidão ouvindo os conselhos de seu pai falecido, quando este, falando sobre os seres humanos, lhe diz: "Só lhes falta uma luz para mostrar o caminho. Por este motivo é que eu enviei você, meu único filho." Quem, na verdade, é o único Filho, enviado ao mundo para ser a Luz? Note: Superman, o filho único, é enviado à Terra, é adotado por um casal de humanos, cresce numa fazenda, e se revela como a "luz para mostrar o caminho" já na vida adulta. Quanta coincidência, não?

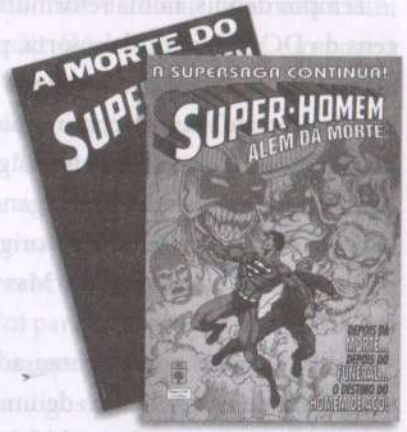
Mentiras escancaradas – Como um dos objetivos deste livro é mostrar a intensificação da campanha satânica mentirosa, quero destacar alguns exemplos de propaganda satânica escancarada no mundo dos quadrinhos.

Tomando como exemplo a Detective Comics (empresa que detém os direitos de publicação de personagens como o Superman, o Batman e a Mulher Maravilha, entre outros), essa evolução negativa dos quadrinhos fica bem evidente. Na chamada "Era de Ouro" (1938-1955), os super-heróis eram ingênuos e hiperpoderosos. Já na "Era de Prata" (1956-1972), os heróis são reformulados e, além de combater ameaças cósmicas, se preocupam com a Terra. É um reflexo das mudanças políticas que revolucionaram o planeta. Mas é na "Era Moderna" (1986 em diante) que as histórias em quadrinhos se tornam um tremendo veículo para a divulgação das filosofias antibíblicas. Violência e morte são o prato cheio. Após uma "Era de Bronze" (1973-1985) sem brilho, a DC passa a deixar seus personagens em situações delicadas. Uns são mortos, outros matam ou aleijam.

No caso específico do Superman, tanto no cinema quanto nos desenhos animados e nos quadrinhos, a princípio, os problemas conceituais relacionados com o personagem eram mais disfarçados ou subliminares, mas a coisa mudou com o tempo, assim como aconteceu com todo o chamado "universo DC". O início da década de 1990 foi bastante conturbado no mercado norte-americano de quadrinhos. Artistas dissidentes da Marvel (outra grande empresa do ramo), como Jim Lee, Todd McFarlane, Erik Larsen e Marc Silvestri, fundaram uma nova editora, a Image Comics. Eram histórias de baixa qualidade e os personagens, em sua maioria, releituras de heróis conhecidos. A mesma revista vinha com capas diferentes para aumentar as vendas, e os primeiros números dos títulos da Image venderam muito bem. Um único leitor comprava até dez cópias das publicações, pensando numa valorização futura, o que não chegou a acontecer.

Para acompanhar esse novo mercado e não ficar para trás, a DC resolveu adotar uma política mais agressiva, e promoveu mudanças em seus principais heróis. O Batman, por exemplo, ficou paralítico, enquanto o Lanterna Verde se rebelou, matou vários dos seus amigos e se transformou no vilão Parallax.

Mas o que causou maior repercussão numa ousada estratégia de marketing foi a série "A morte do Superman", cujo último capítulo foi um fenômeno de vendas. Mas é claro que a DC não iria descartar assim seu maior personagem. Portanto, precisavam bolar uma "ressurreição".



Gibis apresentam conceitos espiritualistas

E enquanto esse ressurgimento não ocorria, revistas e mais revistas foram produzidas, como a edição especial *Além da Morte*, publicada em 1993, nos Estados Unidos (2001, no Brasil). Na história, o pai adotivo de Kal-El, Jonathan Kent, à beira da morte, encontra o filho (ou o que seria a "alma" dele) numa espécie de limbo espiritual e tenta convencê-lo a voltar para o mundo dos vivos. A certa altura, Jonathan diz para Kal-El: "Garoto, acho que você só veio parar aqui porque foi criado com o conceito de mortalidade! Talvez as coisas não sejam assim!"

Depois de a DC explorar bastante esse período anterior à ressurreição de Superman, o personagem ressurge vivinho da silva, numa minissérie que também vendeu muito em todo o mundo.

Superdiabólica – Para piorar as coisas, outra personagem começou a ser um veículo para conceitos antibíblicos: a Supergirl. A primeira Supergirl, chamada Kara Zor-El, surgiu em 1959, na revista *Action Comics*. Sua origem é similar à de seu primo Kal-El. Nascida em Argo City – que sobreviveu à explosão do planeta Krypton ao ser lançada no espaço – Kara foi enviada à Terra pouco antes da destruição de sua cidade natal. Em seu novo mundo, recebeu a identidade de Linda Danvers e foi criada por uma família adotiva, exatamente como seu primo.

Tempos depois, numa reformulação geral do universo dos personagens da DC, a Supergirl é morta, passando o Superman a ser o único kryptoniano vivo. Mas Supergirl era uma personagem vendável, e logo foi recriada, agora como uma misteriosa entidade com corpo de protomatéria (seja lá o que isso signifique), vinda de outra dimensão. Essa estranha Supergirl fica vagando pela Terra, sem identidade, sem lembrança de seu mundo de origem, sem propósito na vida e com pouquíssimos laços afetivos. Mas tentando ajudar as pessoas, como faz o Superman, no gibi.

Linda Danvers agora é uma adolescente problemática, sem fé na vida, filha de um policial e de uma religiosa. Sua maior obsessão é a Supergirl. Aproveitando-se da falta de fé de Linda, um demônio chamado Buzz tenta seduzi-la a ingressar num culto satânico, com o único objetivo de sacrificá-la para conjurar uma entidade conhecida como Lorde Chakat. Preocupados com o sumiço da filha e conhecendo sua obsessão pela Supergirl, os pais de Linda tentam entrar em contato com a heroína.

Quando a Supergirl atende o chamado e chega ao local do culto, é tarde. Linda já havia sido sacrificada por Buzz. Para salvá-la, Supergirl é obrigada a mesclar seu corpo de protomatéria ao da adolescente. E as duas passam a ser uma só. Como efeito colateral dessa fusão, a nova Supergirl – agora também conhecida como Anjo Terrestre – ganha poderes como asas flamejantes, a capacidade de gerar chamas e a habilidade de se teleportar para qualquer lugar onde já tenha estado.

Com o tempo, Supergirl descobre que, em sua forma pura como Anjo Terrestre, faz parte de uma "trindade sagrada", que representa a "essência feminina de Deus" (vá prestando atenção aos termos). Ela é o Anjo do Fogo, e, junto com os anjos da Luz e do Amor, tem a missão de preservar o equilíbrio no mundo. A contrapartida, porém, é assustadora: se deixar sua natureza humana agir e se tornar má, será condenada ao fogo eterno.

Ao longo das histórias, os leitores ficam sabendo que o demônio Buzz deseja a jovem Supergirl; aparece uma "mãe demônio" chamada Lilith; fadas; inferno; e muita, muita confusão. (Mais um detalhe: um pouco atrás dissemos que a Europa deu um cunho erótico aos quadrinhos, tendência que aflorou no mercado moderno dos *comics*. Com a Supergirl não é diferente. A capa vermelha e o "s" estampado no uniforme ainda estão lá, mas o que a versão atual da supermoça veste agora é uma minissaia e uma miniblusa justíssimas, e nada disso surpreende mais.)

Foi-se o tempo em que a única preocupação dos kryptonianos era a kryptonita. Onde está a sutileza? Foi para o espaço! Satanás se diverte, introduzindo conceitos bizarros na mente das crianças e dos adolescentes. E os pais, acostumados a antigos personagens como Superman, Batman e Mulher Maravilha, acham que as coisas ainda são

como há algumas décadas, ignorando, muitas vezes, o que os filhos andam lendo. Não há dúvida de que a nova geração está sendo preparada para o desfecho do grande conflito, quando a "operação do erro" chegará ao seu ápice.

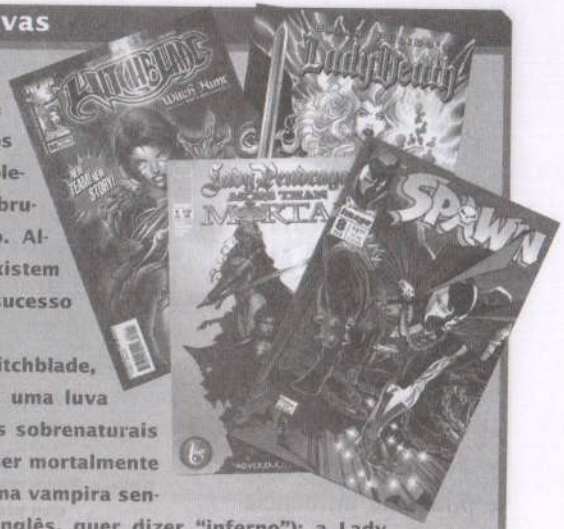
Cria do inferno – O homem morre e faz um pacto com o demônio para poder voltar ao mundo dos vivos e reencontrar sua amada. O capeta, é claro, dá um golpe no infeliz e não cumpre sua parte exatamente como esperado. Essa é, basicamente, a história de *Spawn*, a série de quadrinhos mais celebrada dos últimos tempos, criação de Todd McFarlane. O protagonista da história é um ex-agente da CIA chamado Al Simmons, morto em ação. O demônio que lhe oferece a volta à Terra é Malebólgia, que almeja ser o soberano dos infernos.

McFarlane povoou o universo de Spawn com estranhos coadjuvantes. De demônios como o próprio Melebólgia ou o dúplice Palhaço/Violador a criaturas de inspiração "angelical" (naturalmente com um significado não convencional na série), como a caçadora Ângela (uma "anja" sensual que quer destruir Spawn) ou o Redentor (um exterminador a serviço de "Deus").

Mas afinal, Spawn é um super-herói? Para os leitores de quadrinhos mais antigos, talvez não. Mas para a nova geração, ele é um novo tipo de super-herói, com poderes místicos em oposição aos poderes com explicação científica. Aliás, essa tendência fica bastante evidente nos anos 1990, com o surgimento de inúmeros personagens cujas histórias têm fundo místico e mesmo satânico (veja o quadro na página seguinte).

Com uma capa vermelha com vida própria e correntes no estilo *dark*, Spawn descobre novos poderes a cada dia, da auto-regeneração à criação de objetos de plasma. McFarlane transformou o personagem numa indústria. As primeiras revistas tinham texto e arte dele mesmo. Com o sucesso, novos roteiristas (Alan Moore, Neil Gaiman, Frank Miller, Grant Morrison) e desenhistas (Greg Capullo, Dwayne Turner) foram entrando no barco. Revistas com personagens secundários começaram

Quadrinhos das trevas



Chama a atenção a quantidade de títulos e personagens de quadrinhos cujas histórias estão repletas de magia, misticismo, bruxaria e mesmo satanismo. Alguns desses títulos já existem no Brasil e fazem grande sucesso entre a garotada.

Além do Spawn, há a Witchblade, uma policial que encontra uma luva mística que lhe dá poderes sobrenaturais e lhe devolve a vida após ser mortalmente baleada; há a Vampirela, uma vampira sensual; a Hellina (*hell*, em inglês, quer dizer "inferno"); a Lady Death (*death* é morte); os títulos *Purgatory*, *Darkness*, *Mystic*, *More Than Mortal* (mais do que mortal), *Demon Slayer*; e muitos outros.

a ser lançadas, uma série de desenhos animados para televisão, cards colecionáveis, um longa-metragem para o cinema, e tantos tipos de bonecos que McFarlane é hoje dono de sua própria fábrica de brinquedos.

Quem diria que milhares de criancinhas estariam hoje brincando com bonequinhos representando uma "cria do inferno"? Para os que estão a par do que ocorre nos bastidores do mal, isso não causa espanto.

No livro *O Mundo das Histórias em Quadrinhos* (Editora Moderna), página 81, Leila e Roberto Iannone fazem o seguinte comentário: "O enorme poder de comunicação das histórias em quadrinhos é inegável. Hoje elas freqüentam os bancos escolares, servindo de material didático auxiliar para inúmeros exercícios ... Também devemos lembrar que, como produto largamente difundido da indústria cultural, os quadrinhos acabam influenciando a formação e educação de crianças, jovens e até adultos. Portanto, convém manter-se atento ao tipo de mensagem e valores transmitidos por determinados personagens e histórias."

Conselho bastante oportuno, não acha?

Para esta nova geração pós-moderna, acostumada ao vídeo e não muito dada à leitura, os gibis têm sido um meio ideal de divulgação da propaganda satânica. Por isso, todo cuidado é pouco. E se você ainda duvida desse poder de influência das revistas, leia este testemunho enviado à revista *Wicca* nº 14, da editora Escala: "Tenho 12 anos e acho que eu quero ser um wiccano [a Wicca é inspirada nas antigas tradições celtas, sendo uma vertente da "religião da deusa"]. Desde que eu era criança, sempre fui muito ligado em bruxaria, mas minha mãe diz que é coisa do diabo. Eu nunca acreditei nisso. Olha só, desde que nasci sou evangélico e a maioria das pessoas me pressiona a ser batizado, mas eu não tenho certeza. Parece que meu coração está dividido entre duas religiões. Por favor, mande-me um *e-mail* ou coloque sua resposta na *Wicca Teens*."

***Wicca* e *Witch*: revistas para adolescentes e jovens, com propaganda e conceitos de bruxaria. Além de quadrinhos com as personagens principais – cinco "bruxinhas" – traz dicas sobre horóscopo, leitura de mãos e assuntos afins**

E, agora, a resposta da editora "bruxa": "As pessoas que temem a bruxaria não a conhecem. Assim, quem sabe se você apresentar a Wicca a sua família, eles compreendam que é uma religião muito bonita."

Fica aqui um conselho bíblico bem abrangente, que também pode ser aplicado ao tipo de histórias em quadrinhos que temos descrito neste capítulo: "Não meterás, pois, coisa abominável em tua casa, para que não sejas amaldiçoado, semelhante a ela; de todo, a detestarás e, de todo, a abominarás, pois é amaldiçoada." Deuteronômio 7:26.

O mal está no gibi

No jornal *O Estado de S. Paulo* do dia 4 de outubro de 2005, o "Caderno 2" traz uma matéria comentando o lançamento do livro A *Ciência dos Super-Heróis*, de Lois Gresh e Bob Weinberg. A certa altura, o autor do texto, Ubiratan Brasil, constata que, "com a contracultura dos anos 1970, os leitores acompanharam a ascensão dos paladinos da magia e do sobrenatural. E, durante as duas décadas passadas, o pêndulo tem oscilado da ciência para a magia, do Gen 13 e Dr. Solar para Spawn e Sandman". O mesmo tipo de mudança notada no cinema, nos desenhos animados e outras mídias. Coincidência?

Pense nisto

"Os leitores de ficção estão entregando-se a mal que destrói a espiritualidade, ocultando a beleza da Página Sagrada. Isso cria uma agitação nociva, exalta a imaginação, incapacita a mente para a utilidade, afasta a pessoa da oração e a desqualifica para qualquer exercício espiritual." – Ellen White, *Só Para Jovens*, pág. 11 (edição atualizada).

:: CAPÍTULO 7 ::

O cinema e a religião de Hollywood

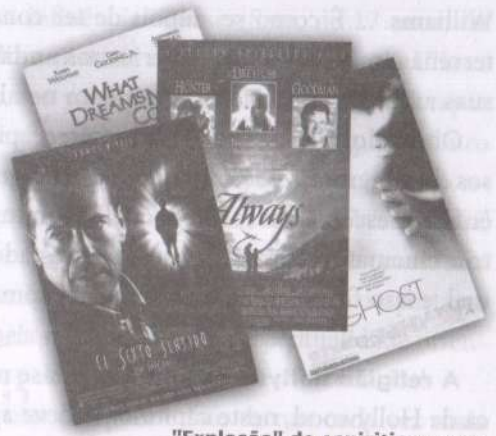
"Dize-me que filmes vês e eu te direi como vives."

Niceto Blázquez, *Ética e Meios de Comunicação*

Tenho dito ao longo deste livro que o inimigo de Deus está utilizando os meios de comunicação com intensidade nunca vista. Em todos os tipos de mídia, de uma forma ou de outra, pode-se perceber o engano básico sendo difundido: *Vocês não morrerão e serão como Deus*. Mas é no cinema que isso vem ocorrendo de modo mais abrangente, já que essa mídia alcança milhões de pessoas em todo o mundo. Desde o sucesso de *Ghost, do Outro Lado da Vida* (1990) – filme que pode ser considerado o pioneiro de uma nova safra de produções sobre a vida após a morte – surgiram inúmeros filmes com a mesma temática.

O Sexto Sentido (1999) se tornou outro sucesso surpreendente, tendo atraído quase 2,5 milhões de espectadores, apenas três semanas após sua estréia. No filme, Bruce Willis interpreta um psicólogo infantil. Ele

tenta se livrar da culpa provocada pelo suicídio de um paciente tratando de outro muito parecido, o garoto Cole (vivido pelo ator mirim Haley Joel Osment). Cole é tido como uma criança esquisita, incapaz de se relacionar socialmente. A causa de seu sofrimento, porém, se deve ao fato de ele ver pessoas mortas.



"Explosão" de espiritismo nos filmes de Hollywood

Como muitos comentaristas de cinema admitiram, "o filme mexe com um tema que cada vez mais seduz Hollywood: a vida após a morte. E, em especial, quanto ela pode influir sobre o plano terreno, para usar um termo alinhado com essa inspiração kardecista que vem tomando os roteiros", escreveu Isabela Boscov, na revista *Veja* do dia 20 de outubro de 1999.

E ela prossegue: "Foi-se o tempo em que morrer, no cinema, era um ato absoluto, tão irrevogável que valia a pena destacar um anjo para demover um sujeito do propósito de se suicidar, como no clássico *A Felicidade Não Se Compra*, de 1946, dirigido por Frank Capra. Desde que Warren Beatty foi capaz de convencer Deus a mandar seu espírito de volta à Terra num outro corpo, para resolver suas pendengas e se apaixonar novamente, em *O Céu Pode Esperar*, de 1978, a finitude deixou de ser um obstáculo. Casais separados pela morte voltam a ser reunidos por ela, como em *Coração Valente* e *Titanic*. Maridos compreensivos dão uma mãozinha, mesmo que do lado de lá, para achar um novo namorado para a esposa – caso de *Além da Eternidade*, de Steven Spielberg. Os parceiros podem até decidir reencarnar para dar um bis no romance, como em *Amor Além da Vida*, com Robin

Williams. ... É como se, depois de ter conquistado todas as riquezas terrenas imagináveis, os americanos andassem ansiosos por realizar suas ambições materialistas também no além-túmulo."

Obrigado, Isabela, por essa breve recapitulação dos últimos sucessos do gênero. E você, leitor, ainda acha que é mera coincidência essa ênfase crescente em torno daquela grande e antiga mentira? A indústria cinematográfica tem mesmo prestado grande favor à causa do mal, e isso ficará ainda mais evidente com a leitura do que se segue.

A religião hollywoodiana – A ênfase na produção cinematográfica de Hollywood, neste capítulo, se deve apenas ao fato de que, como afirma Eric Hobsbawn, em seu livro *Era dos Extremos*, sua indústria "praticamente monopolizou o mercado de cinema internacional". É claro que devemos reconhecer que outros países também produzem seus filmes, como é o caso do Brasil, mas jamais, desde que os irmãos Lumière fizeram a primeira exibição pública de imagens em movimento, em 1895, outra indústria cinematográfica teve tanta influência no mundo quanto à de Hollywood. E o que chama a atenção, no contexto das discussões deste livro, é a forma como as produções hollywoodianas têm abordado o assunto religião.

No artigo "A nova religião de Hollywood", publicado na revista *Sinais dos Tempos* de setembro-outubro de 2003, Gary Krause afirma que "Hollywood adotou a religião de maneira errada. Não é cristianismo, budismo, hinduísmo, judaísmo ou islamismo. É uma mistura de elementos daqui e dali: um pouco de reencarnação, uma pitada de espiritismo, um toque de ocultismo, uma insinuação de Bíblia, uma boa dose de misticismo oriental, uma grande porção de filosofia de auto-ajuda e sinta-se bem. Tudo isso é combinado em pacotes de filmes altamente emocionais e populares. E Hollywood está pregando a sua religião com mais energia do que muitas igrejas pregam a religião delas".

Mas será que essa "religião" tem feito conversos ou efetivamente afetado a fé das pessoas? Na revista *Veja Especial* "Jovens", de junho de

2004, há um exemplo dessa influência. Ulisses Sato, de 17 anos, foi "convertido" pelo cinema, diz a matéria da página 65. Embora Ulisses tenha sido batizado católico, seu pai é praticante do budismo. O rapaz nunca se interessou em buscar o nirvana – até que soube que o centro que seu pai freqüentava estava promovendo uma palestra sobre os conceitos budistas do filme *Matrix*. Fã da trilogia dos irmãos Wachowski, Ulisses foi à palestra, gostou e hoje está dando seus primeiros passos na meditação. Junto com um amigo, o jovem tem procurado despertar o interesse de outros colegas pela meditação e pela espiritualidade oriental convidando-os a assistir a palestras. Conversos e missionários!

Krause também chama a atenção para o fato de que cada vez mais os filmes e *shows* de TV estão abordando a vida após a morte e vários tipos de mundos espirituais com vampiros, anjos, demônios e outros seres. "É uma ocorrência estranha numa sociedade pós-moderna em que a religião deveria dar lugar a outros interesses. Deveríamos, supostamente, estar transpirando sobre portfólios de ações, não sentindo vibrações psíquicas; estar fazendo compras, não meditando; ser realistas cabeças-duras, não devotos espirituais cabeças-confusas", diz ele.

O cinema também distorce a realidade do mal. A Bíblia está repleta de imagens do mal bastante gráficas e mesmo perturbadoras – e não deveria ser diferente; afinal, ela mostra os bastidores do mal. Portanto, quando as Escrituras Sagradas retratam o mal, mostram-no em pleno contexto, tendo por vezes uma vantagem inicial, mas sempre com o sofrimento em longo prazo. "Os cristãos deveriam rejeitar as produções da mídia que ignoram a realidade do mal e suas conseqüências. Certos programas são excessivamente melosos; muitos outros sofrem do problema oposto ao tornar fascinante ou romântico o mal, mostrando a conduta como não tendo conseqüências negativas. Tipicamente, os heróis usam a violência para alcançar seus fins ou têm múltiplas relações sexuais sem a bagagem emotiva que acompanha tal comportamento", opina Daniel Reynaud, professor da Faculdade de Artes do Avondale College, na Austrália, e autor do livro *Media Values:*

Christian Perspectives on the Mass Media. (Tome-se os exemplos de *Pulp Fiction* [1994] – o telespectador acaba torcendo por um monte de gente sem caráter – e *Onze Homens e Um Segredo* [1960 e 2001] – filme no qual os "mocinhos" são ladrões e gente da pior espécie.)

Medo da morte – Segundo Krause, em décadas recentes, muitos psiquiatras neofreudianos viraram a idéia de seu mentor de ponta-cabeça. Eles argumentam que o responsável pela maioria das ansiedades, frustrações e complexos que as pessoas enfrentam no mundo moderno não é o sexo, mas sim o medo da morte. Os produtores de Hollywood parecem saber disso. David Edelstein, crítico de cinema, diz sobre o filme *O Sexto Sentido*: "Por todas as suas embromações, ele quer deixar você com confiança em uma ordem superior – na possibilidade de que, mesmo após a morte, os erros podem ser vingados, os inocentes protegidos e os fios soltos de uma vida atados."

Filmes e programas de TV sobrenaturais não são novos. Pense em *Jeannie é um Gênio*, *Gasparzinho*, *A Feiticeira* e *O Fantasma Apaixonado*. Mas o grande número de filmes novos, os tremendos avanços no campo dos efeitos especiais e os altos valores de produção multiplicaram o impacto dos lançamentos atuais. Sexo explícito, violência e temas ocultos tornam os programas de hoje muito mais perigosos.

O sociólogo Peter Berger diz que a conclusão de que vivemos num mundo secularizado é falsa. "O mundo de hoje, com algumas exceções,... é tão impetuosamente religioso como sempre foi, e em alguns lugares até mais." Como disse G. K. Chesterton, quando as pessoas param de crer em Deus, elas não deixam simplesmente de crer; elas começam a crer em qualquer coisa. Há muitas evidências disso. "O materialismo não funcionou, e o movimento da Nova Era, o espiritismo, o ocultismo, o hollywoodismo e montes de outros 'ismos' ocuparam o espaço. O problema é que todos eles são tão falidos quanto o materialismo", escreve Krause.

A safra recente de produções de Hollywood não é apenas ilógica e teologicamente sem sentido; é também potencialmente perigosa.

Hollywood está levando o oculto a sério. Fazer contato com os mortos é um dos temas-chaves em sua religião. No seriado *Haunted*, o detetive particular Matthew Taylor adquire a habilidade de se comunicar com os mortos. No *thriller* sobrenatural *O Mistério da Libélula* (2002), Kevin Costner interpreta um médico que começa a receber mensagens misteriosas do além-túmulo depois que sua esposa morreu num acidente. Em *O Sexto Sentido*, como já mencionamos, um jovem tem a capacidade de ver pessoas mortas. Já em 1991, o filme *A Mulher do Açougueiro* listava em seus créditos o nome de uma paranormal de Hollywood, Maria Papapetros, como consultora especial.

A febre Harry Potter – Adaptação de livros para o cinema não é coisa nova. Mas fazia tempo que não se via um casamento desse tipo obter tanto sucesso. Refiro-me aos filmes da série Harry Potter. A escocesa Joanne Kathleen Rowling, criadora do personagem, tornou-se milionária "da noite para o dia" com a série de sete livros de Harry Potter, lançados a partir de 1997. Na verdade, de acordo com a revista *Time* (23 de junho de 2003), Rowling é atualmente a mulher mais rica na Inglaterra. E o quarto volume da série – *Harry Potter e o Cálice de Fogo* – tornou-se o livro cuja edição foi mais rapidamente vendida em toda a História, com uma tiragem inicial de 3,8 milhões de cópias, segundo informou a revista *Newsweek*, de 30 de junho de 2003. Sua obra já foi traduzida para 60 idiomas e circula em mais de 200 países. Quando se escreve as palavras "Harry Potter" num buscador como o Google, na Internet, surgem quase oito milhões de páginas.

Rowling diz desenvolver em seus livros uma simulação da batalha entre o bem e o mal, na qual Harry representa o "bem" e Voldemort, o príncipe das trevas, o "mal". Mas a falsidade disso se vê logo de início, pois Harry recebe poderes do inimigo, quando o vence na luta em que os pais do garoto são mortos. Por causa dessa batalha, Harry carrega para sempre uma cicatriz na testa, outorgada pelo inimigo, que lhe dá poderes sobrenaturais.

A história se desenvolve numa escola de internato da Inglaterra, onde as disciplinas História da Magia, Defesa das Trevas, Trato de Criaturas, Poções, com professores especializados nessas áreas, preparam os alunos para serem profissionais na bruxaria e feitiçaria. As crianças, além de viverem em dormitórios protegidos por fantasmas, têm, cada uma, o seu "familiar", animal pequeno com poderes sobrenaturais, usados para soluções em situações difíceis.

Harry Potter tem sua companheira, a coruja Edwirges. Roni, seu rato, já se transformou em uma pessoa, num momento de apuro. De acordo com a demonologia medieval, "familiar" era um demônio inferior que assumia a forma de um animal.

"Os livros de Rowling [e os filmes baseados neles], no mínimo, anularão os sentimentos das crianças pelos perigos do ocultismo, o que pode gerar uma simpatia geral por um conjunto de crenças espiritualmente prejudiciais", afirma Richard Abanes, em *Harry Potter, o Perigo Oculto do Menino-Bruxo*.

A influência e poder de penetração tanto dos livros quanto dos filmes do menino-bruxo podem ser percebidos através da reação das crianças. Note estas duas declarações:

"Os livros de Harry Potter são incríveis. Quando crescer, vou aprender necromancia e invocar os maiores demônios da Terra." – Houston Winters, de 11 anos.

"Os livros de Harry Potter são o máximo porque me ensinam sobre magia e como você pode usar isso para controlar as pessoas e vingar-se de seus inimigos. Quero aprender a 'praga dos cruciatos' para fazer sofrer a professora de Ciências, por ter me dado uma nota baixa." – Craig Nowell, 10 anos.

Em seu livro *Pokémon & Harry Potter* (sem tradução para o português), Phil Arms diz que "tragicamente, hoje em dia, a vasta maioria dos programas de televisão para crianças, imagens de vídeo, jogos, filmes e desenhos animados, estão inundados com o simbolismo ocultista e filosofias humanistas da Nova Era. Disfarçado em entretenimentos

inocentes, o inimigo da verdade tem escondido sua mensagem de maneira brilhante num envoltório aparentemente inofensivo de jogos superdivertidos e histórias que atraem nossas crianças como a luz atrai a mariposa".

Para o autor do livro *Hidden Dangers in Harry Potter* (sem tradução para o português), Steve Wohlberg, um dos grandes problemas da série é que nela existe um "contraste definido entre feiticeiros amigáveis, interessantes e inteligentes, que têm acesso a poderes sobrenaturais... e rabujentos, chatos e pouco inteligentes 'membros da comunidade não-mágica', aos quais todos os feiticeiros se referem como Muggles [algo como 'trouxas']. A idéia que está sendo comunicada às crianças é a seguinte: ser um feiticeiro como Albus Dumbledore ou Harry Potter é divertido, legal e excitante, enquanto fazer parte do 'mundo escuro dos trouxas' e ver através 'dos olhos dos trouxas' é extremamente tedioso".

Estariam as crianças sendo confundidas por essa mistura de ficção com realidade? A própria Rowling responde a isso na edição de 1º de julho da revista *Newsweek*: "Tenho recebido cartas de crianças que escrevem ao Professor Dumbledore... implorando para serem aceitas na escola Hogwarts, e algumas delas estão realmente desapontadas. Porque querem muito que seja verdade, elas têm se convencido de que é verdade."

Wohlberg acredita que as crianças não estão apenas sendo confundidas por *Harry Potter*. Elas estão lendo livros e assistindo a filmes que invertem valores, exaltando bruxas e considerando todos os não-feiticeiros estúpidos (*muggles*).

Numa entrevista concedida ao programa de rádio *The Diane Rehm Show* (20 de outubro de 1999), Rowling admitiu que um terço do material [de *Harry Potter*] é baseado em ocultismo. "*Cálice de Fogo* retrata a prática ocultista da comunicação com os mortos", diz Wohlberg. "Apesar de inserida em meio à fantasia, a mensagem sutil para as crianças é: quando você está em apuros, as almas dos seus entes queridos podem ajudá-lo. E essa idéia não é tão inacreditável hoje em dia, especialmente quando crianças assistem séries populares de TV, como

Crossing Over with John Edwards, que regularmente apresenta o Sr. Edwards conversando com espíritos do 'outro lado'."

Em Deuteronômio 18:9, Deus adverte seriamente Seu povo a não aprender sobre as perigosas práticas ocultistas, mas é exatamente isso o que está acontecendo atualmente em todo o planeta, por meio dos livros de J. K. Rowling e dos filmes baseados em sua obra. Crianças estão aprendendo sobre os mistérios do mundo do ocultismo, com uma leitura envolvente, divertida e que tem sido, inclusive, utilizada como ferramenta pedagógica em escolas de vários países. Por certo, o verdadeiro "Sr. Voldemort" deve estar muito contente com tudo isso.

Agora leia com atenção este texto de Ellen White: "E o que dizer dos livros de magia? O que você tem lido ultimamente? Como tem empregado seu tempo? Tem procurado estudar as Sagradas Escrituras para que possa ouvir a voz de Deus falando através de Sua Palavra? O mundo está cheio de livros que espalham as sementes da incredulidade, infidelidade e ateísmo. Em maior ou menor grau, você pode estar aprendendo as lições desses livros de magia. Afastam Deus da mente e separam a pessoa do verdadeiro Pastor." – *Só Para Jovens*, pág. 14, edição atualizada.

"Afastam Deus da mente e separam a pessoa do verdadeiro Pastor." Nada poderia servir mais adequadamente aos propósitos do inimigo que age nos bastidores, por meio de livros e filmes aparentemente inocentes.

Blasfêmias – Como se não bastasse toda a distorção que Hollywood promove sobre religião, há filmes que são verdadeiras blasfêmias. De tempos em tempos, um cineasta decide dar a sua versão para os acontecimentos descritos na Bíblia, especialmente no Novo Testamento. Depois de Jean-Luc Godard, autor de *Je Vous Salue, Marie* (1985), com cenas que mostravam as partes íntimas de Maria, a mãe de Jesus, e de Martin Scorcese, diretor de *A Última Tentação de Cristo* (1988), que exibia cenas não menos escabrosas, chegou a vez do norte-americano Kevin Smith, com seu filme *Dogma* (1999). O cineasta apresenta Deus

como mulher e afirma que Jesus Cristo tinha um 13º apóstolo, que não foi citado na Bíblia porque era negro. A descendente mais querida de Maria trabalha em uma clínica de abortos. E o festival de besteiras continua: numa cena um anjo abaixa as calças para provar que não tem sexo; os dois "profetas" do filme só pensam em sexo, drogas e bebidas; um ser criado por "Deus" para dotar os seres humanos de inspiração faz *shows* de *strip-tease* numa espelunca no interior dos Estados Unidos; quando precisa de descanso, "Deus" vem para a Terra, em forma humana, para praticar esportes. E, para completar a baixaria, o filme é recheado de palavrões horríveis.

No filme *Fim dos Dias* (1999), o ator Arnold Schwarzenegger tem que enfrentar o próprio diabo, que precisa encontrar uma mulher destinada a carregar seu filho, o anticristo. A moça tem uma série de visões envolvendo Satã e é cercada, sem saber, por diversos de seus servos. Coisas esquisitas começam a acontecer no dia-a-dia da garota: estranhos lhe dirigem mensagens esquisitas no metrô, fanáticos religiosos tentam assassiná-la e um carrancudo policial, Jericho Cane (Schwarzenegger), entra em sua vida. É dele a missão de mantê-la a salvo do Senhor das Trevas, evitando que o "fim dos dias" chegue. Fácil, não? Músculos contra o poder do mal. Trata-se de outro enredo antibíblico, que minimiza o poder de Satanás e distorce a posição bíblica sobre o grande conflito.

No desenho animado *Deus, o Diabo e Bob*, que estreou nos Estados Unidos em março do ano 2000, "Deus" é retratado como o líder de uma banda de *rock* e está sempre de óculos escuros, além de gostar de tomar cerveja. Ele escolheu um operário fascinado por pornografia, chamado Bob, para salvar a Terra. "Fazemos rir com Deus, e não da cara dEle", tenta justificar-se Matthew Carlson, autor da história e ex-seminarista, cujo maior feito até então fora produzir e escrever o roteiro de alguns episódios do seriado *Anos Incríveis*, no fim dos anos 1980.

Em outro desenho, chamado *South Park*, Jesus é retratado como um apresentador de TV muito esquisito. Quatro garotos, Kyle, Eric,

Stan e Kenny, esculacham, de forma grosseira e impiedosa, tudo o que é sagrado para o americano comum. No filme, o grupo resolve assistir ao novo filme de Terrance & Philip, uma dupla de comediantes canadenses que usa e abusa do humor escatológico, recheado de palavrões e flatulências. Ao descobrir a ameaça da dupla para as crianças americanas, a mãe de um deles, Sra. Broflovski, inicia uma campanha que resulta numa sangrenta guerra entre os Estados Unidos e o Canadá. Em meio a toda esta confusão, está a dupla formada por Saddam Hussein e o próprio diabo, que planejam dominar o planeta. O desenho causou, não sem razão, indignação em muita gente.

Note bem: são desenhos animados!

Fuga da realidade – A revista *Veja* do dia 19 de junho de 2002 publicou interessante entrevista com Nigel Travis, o principal executivo da Blockbuster, a maior rede de locação de filmes no mundo. Note o que ele respondeu à pergunta "E qual é o filme que as pessoas querem hoje?", feita pela repórter Monica Weinberg: "As pessoas adoram ser transportadas para realidades paralelas e mágicas, cheias de fantasias e idealizações. Elas gostam de finais felizes, filmes açucarados e muita ação no mundo todo. Nesse ponto, a indústria de Hollywood é a que dá com mais eficiência o que o público quer. E os números mostram isso com clareza. O sucesso de *Harry Potter* é emblemático. Mais de 200 milhões de clientes no mundo todo já alugaram uma cópia, e esse número não pára de crescer. ... Por quê? Porque *Harry Potter* promove uma deliciosa viagem a uma realidade encantada. O que as pessoas querem é escapar de suas rotinas massacrantes, que muitas vezes as incomodam e angustiam."

Niceto Blázquez, em seu livro *Ética e Meios de Comunicação*, nas páginas 358 e 472, também fala desse efeito anestesiante: "Tão logo começa o filme, os espectadores impõem automaticamente para si mesmos o mais rigoroso silêncio, desligam inconscientemente a imaginação e o senso dos controles da razão e entregam-se prazerosamente à torrente

de imagens que sucessivamente aparecem na grande tela. ... O cinema é um espetáculo de evasão para muitas pessoas, que vão ao cinema para fugir da realidade crua da vida... Esses espectadores entram com prazer no jogo das imagens envolvidas pela atmosfera ambiental semi-escura da sala de projeção e pela intensa concentração na tela como único espaço vital momentâneo." Com base nesse comentário de Blázquez, podemos concluir que a influência dos filmes no ambiente do cinema é muito maior sobre o espectador do que na sala de estar de uma casa, por exemplo, onde há outros elementos de distração – pessoas, animais, luzes, etc.

Não é à toa que o cinema seja um mercado que, só nos Estados Unidos, movimenta por ano mais do que o setor de saúde e o de vestuário, chegando a 700 bilhões de dólares em um ano. E se pensarmos que seis em cada dez pessoas que alugam uma cópia de filme já o viram pelo menos uma vez no cinema, teremos uma dimensão aproximada de quantas pessoas andam fugindo da realidade.

Emulação – No livro *Cinema?*, Mauro Bueno nos convida a contrastar a influência dos filmes com a das igrejas: "As pessoas que se dizem cristãs", escreve ele, "gastam em média não mais do que duas horas por semana na igreja; então, gastam três vezes mais tempo com filmes do que com as coisas de Deus! Logo, se as pessoas despendem três vezes mais tempo com os filmes do que com a igreja, então a indústria cinematográfica é a agência de maior influência na vida moderna, excetuando apenas o lar e a escola. E quando o lar e a escola endossam os filmes, eles se tornam a mais poderosa influência sobre a mente moderna."

E Bueno continua: "Os filmes, onde quer que os vejamos, na grande maioria são alimentadores das paixões, perversores da moral, fomentadores da ganância, escola de crimes e corruptores da inocência. Eles glorificam a impureza e a chamam de amor. Pintam assassinatos com cores de entretenimento. Exaltam a nudez e a indecência com o

título de beleza. Mostram as bebidas alcoólicas, o fumo, o divórcio, orgias, jogos, vingança e tiros como sendo adequados e legítimos. Os filmes arruínam a influência espiritual na vida do cristão. Eles rebaixam a mente dos adolescentes, inflamam as paixões dos jovens e endurecem o coração dos pecadores."

No livro *Our Movie Made Children*, de Henry James Forman, é apresentada uma pesquisa realizada pelo Dr. E. Dale, que analisou 500 filmes de três diferentes anos. Suas conclusões foram as seguintes: "No primeiro ano escolhido, dos 500 filmes analisados, 82 por cento lidavam com crime, sexo e amor impuro; no segundo ano, 79 por cento estavam preocupados com esses temas, e no terceiro ano 72 por cento. ... Em outras palavras, cerca de 75 a 80 por cento de todos os filmes contêm cenas de amor impuro, sexo, crime ou mistério." Portanto, é para esses temas que a atenção dos espectadores é constantemente chamada.

A *Folha de S. Paulo* do dia 8 de fevereiro de 2000 noticiou: "Menino de 9 anos esfaqueia menina de 7, no Distrito Federal." Quando perguntaram ao menino por que ele havia dado 20 facadas na menina, ele respondeu que agiu inspirado no filme *Brinquedo Assassino* (1988), que tinha visto na televisão.

Para quem discorda que os filmes despertem fenômenos de emulação (imitação), há muitos casos documentados. Alguns anos atrás, na Itália, uma criança pulou da janela de um prédio para imitar um Pokémon voador. O ator chinês Jackie Chan é tão adorado em seu país, a China, que, há alguns anos, várias garotas se mataram por ele. Buscando parar com essa onda de suicídios, ele explicou que, sendo casado, não poderia ter mais de uma mulher.

A psicóloga do Instituto H. Ellis, Aparecida Vanini Favoreto, explica: "Um filme não é capaz de criar um comportamento, mas pode permitir que uma vontade que já estava lá se materialize." Segundo ela, um filme pode legitimar uma conduta ao mostrar que "não é pecado", e assim acabar com o sentimento de culpa (*Folha de S. Paulo*, 13/11/96). Comentário semelhante é encontrado no livro *Mídias Sem Limites – Como a torrente de imagens e sons domina nossas vidas*, de Todd Gitlin: "Assistir a imagens humanas sendo despreocupadamente 'eliminadas' é habituar-se a um mundo de violência despreocupada e ameaça sombria. ... Poucos espectadores aleijam ou matam... mas aprendem a tolerar um mundo que aleija e mata."

Lembra quando o patriarca Abraão manteve relações sexuais com sua serva Agar, a fim de "dar uma mãozinha" para Deus no cumprimento da promessa de que ele, Abraão, teria um descendente, o filho da promessa? Hoje, em nossa cultura ocidental, isso nos choca. Mas foi a própria esposa de Abraão, Sara, quem teve essa idéia, já que ela era estéril. Na verdade, esse recurso – tomar uma serva para garantir descendência – era perfeitamente aceitável no contexto histórico em que Abraão vivia (mas é claro que não era aceito por Deus). Eu diria que esse é um tipo de "pecado cultural", aquele que é errado (como todo pecado), mas como todo o mundo faz, acaba não chocando, nem causando estranheza.

O que os cristãos notam com mais freqüência e ao que mais se opõem na televisão e nos filmes são coisas tais como sexo e violência. Alguns até aceleram o filme ou pulam os trechos com esse tipo de cena. Mas assiduamente deixam de notar o materialismo crasso tão ligado a esses meios de entretenimento. A razão pela qual esse materialismo deixa de nos ofender ou chocar é porque partilhamos dos mesmos valores! Isso lamentavelmente faz parte de nosso contexto histórico. E a mídia tem maior influência quando coincide com nossos valores, porque tende a reforçar o que já cremos sem que disso nos demos conta. Quando os meios de comunicação retratam algo que repudiamos, habitualmente lhe rejeitamos as idéias, minimizando seu impacto. Mas com o "pecado cultural" é diferente. Só que é bom lembrar que, assim como Abraão acabou colhendo as más conseqüências de sua atitude contrária à vontade de Deus, aqueles que cedem ao "pecado cultural" também sofrem – cedo ou tarde, e às vezes até quase sem se darem conta – o resultado disso.

É de assustar quando pensamos em pesquisas reveladoras de que 85 por cento dos filmes mostram pessoas fumando. Como no caso do filme *O Troco* (1999), estrelado por Mel Gibson. Nele, o ator fuma tanto que parece acender um cigarro atrás do outro (isso para não falar de uma cena que retrata explicitamente o uso de droga). Pense também nos filmes que mostram como é "fácil" ganhar a vida no mundo dos jogos; em quantas vezes vemos personagens bebendo (dentro e fora das telas, já que se sabe que muitos astros de cinema são alcoólatras); no consumo de drogas, nos filmes e na vida real (como é o caso do aclamado diretor Oliver Stone, que afirmou certa vez ser viciado em maconha e LSD). São comportamentos que acabaram sendo incorporados pela sociedade moderna, e chocam tanto quanto fazer sexo com uma serva nos tempos patriarcais.

"Ao nos associarmos com eles [astros do cinema] corremos o risco de ser influenciados pelo nível espiritual e moral mais baixo da sociedade", afirma Mauro Bueno. "Associamo-nos com pessoas que possuem padrões imorais, irreligiosos, ímpios; padrões que destroem lares, incentivam o uso da bebida, da licenciosidade, do fumo e das drogas. Pessoas que usam linguagem profana e maliciosa; que se despem em frente às câmeras e chamam isso de arte. Tudo isso já deveria ser uma razão mais do que convincente para o cristão não gastar seu precioso tempo com esse tipo de 'arte'."

Tony Knight aconselha: "Creio que está na hora de sermos mais críticos com respeito aos filmes. As Escrituras dizem o seguinte, em I Tessalonicenses 5:22: 'Afastem-se de toda espécie de mal' (Bíblia Viva). Se o filme for uma droga, ou se ele não for aceitável do ponto de vista cristão, tenha a garra de dizer 'não'. Filipenses 2:5 diz-nos que nossa atitude deve ser a mesma de Cristo. Portanto, se o filme desonrar a pessoa de Jesus Cristo, ele o desonrará da mesma forma. A regra é a seguinte: se você estiver pensando com seriedade a respeito do cristianismo, não deve haver divisões em sua vida. Jesus não redimiu apenas aquela parte de nosso ser que vai à igreja. Ele

nos redimiu integralmente. Não existe nenhuma parte de nós que esteja livre do compromisso com Cristo e não existe tempo ou lugar no qual possamos temporariamente renunciar nossa fé cristã. Portanto, vamos parar de brincar que somos cristãos e vamos começar a agir inteligentemente, com decisões bem informadas acerca do que assistiremos e daquilo que absolutamente não assistiremos, baseados no princípio de que Jesus é o Senhor de nossa vida." – *O Que É Que Você Assiste* (folheto preparado pela Divisão Sul-Americana da Igreja Adventista do Sétimo Dia).

Para Mauro Bueno, "alguém que aprende a deleitar-se com cenas de assassinatos, de lascívia, frases humorísticas mas sujas, triângulos amorosos, cenas de sexo, romances ilícitos, começará a achar a Palavra de Deus enfadonha, árida e sem sabor. E por quê? Porque os filmes estabelecem padrões de pensamento, abarrotam a mente com imagens, enchem os ouvidos com palavras e frases que ofendem o Espírito de Deus. Quando o Espírito Santo não pode atuar, Ele não Se faz presente. Ele não conforta na tristeza, como poderia; Ele não restaura e guia o errante, como almeja; Ele não alimenta a alma faminta, como poderia fazer. Este é o triste resultado espiritual".

Lembre-se de Romanos 12:2: "Não se ajustem tanto à sua cultura que se adaptem a ela sem mesmo pensar. Antes, mantenham sua atenção fixada em Deus. Vocês serão transformados de dentro para fora" (Message).

Como já disse, a intenção de Satanás, agora de posse da tremenda máquina de ilusões chamada cinema, é propagar mais e mais a velha mentira, introduzida no Éden por volta de seis mil anos atrás: "Vocês não morrerão coisa nenhuma, e serão como Deus." É isso que as pessoas querem. Poder sem compromisso. Imortalidade sem entrega e sem conversão.

Ore para que Deus o ajude a guardar bem as "entradas da alma" e manter firme a cidadela da sua mente.

Dicas para escolher filmes

A escolha de um filme para assistir não é simplesmente uma decisão do tipo "o que faremos hoje à noite?" Essa é uma escolha que causa impacto em nossa vida espiritual. Portanto, antes de alugar um vídeo ou assistir a um filme pela TV, leve em consideração os seguintes conselhos:

1. Antes de avaliar um filme, conheça o máximo que puder sobre ele. Leia os resumos nos jornais e nas revistas. Lembre-se de que "a maioria dos filmes da TV é analisada pela imprensa. Naturalmente, essas revistas não são necessariamente feitas segundo a perspectiva cristã, e nem sempre os críticos são justos. Freqüentemente eles adotam uma atitude elitista para com o cinema popular. A despeito de tudo isso, as críticas oferecem perspectivas sobre o que a mídia está apresentando, e são uma fonte de esclarecimento ao espectador. Outra maneira de assistir aos filmes de uma perspectiva cristã positiva é discuti-los com outros depois do espetáculo, analisando particularmente seu sistema de valores. Essa prática ajuda a aperfeiçoar a capacidade de compreensão do filme, observando e comparando as perspectivas de outras pessoas que podem ampliar nossa própria opinião, chamando-nos a atenção a aspectos que antes nos escaparam à observação". – Daniel Reynaud, *Diálogo Universitário*, 14:3 2002, pág. 17. Se for consultar alguém que já assistiu ao filme que você tem em vista, pergunte como os membros da família responderam ao filme. Eles compreenderam a mensagem? Ficaram com medo diante de alguns efeitos especiais? Foi necessário parar o filme e explicar alguma parte para as crianças?

2. Avalie os princípios morais. O vídeo ensina atividades e comportamentos que desejo sentir e seguir? Esse critério ajuda a descartar filmes que enaltecem a violência, o adultério, o consumo de drogas e outros aspectos que se opõem aos princípios divinos. Lembre-se de que tudo o que você vê e ouve em um vídeo torna-se parte de você.

3. Avalie a virtude. Os valores sexuais do vídeo estão em conformidade com os que aceito? Geralmente, os filmes retratam o sexo como uma aventura, raramente relacionado com o contexto do casamento. O conteúdo das mensagens sexuais é fácil de ser descoberto. Os resumos dos filmes podem nos orientar, assim como as pessoas que já os assistiram. Não é preciso (nem se deve) alugar um vídeo que faz com que a mãe tenha que sair correndo para interromper o filme.

4. Avalie a qualidade. Qual é a qualidade da produção do vídeo. Muitos filmes são simplesmente maus produtos, criações que não valem o tempo de ninguém. Se os comentaristas de filmes debocham da qualidade, fique alerta. Seu lar merece algo melhor e sua mente não foi criada para receber lixo.

5. Avalie a emoção. O filme me deixará com o humor saudável? Dick Duerksen, em artigo publicado na *Adventist Review*, de 16 de janeiro de 1997, lembra que Colossenses 3 descreve as mudanças de humor que ocorrem quando permitimos que Cristo elimine as más emoções e nos revista com os traços do caráter de Deus. Ira, rancor, malícia, lascívia, cobiça e mentira são substituídos por compaixão, bondade, humildade, perdão e amor. "Uma vida centralizada em Cristo", escreve ele, "é um poderoso substituto para o mau humor – o abandono daquilo que é destrutivo e a adoção do produtivo." Comparar o conteúdo dos vídeos com os traços de caráter que você escolheu para modelar seu lar é uma das avaliações mais eficazes. Os vídeos devem reforçar as boas emoções que você escolheu, não mudá-las.

6. Avalie a memória. Será agradável ter esse vídeo retido na mente? Todas as imagens dos filmes que você já assistiu estão armazenadas em uma porção recuperável de seu cérebro – um banco de informações ao qual você, Deus e Satanás têm acesso. Deus pode lembrá-lo dos segmentos que se enquadram em Seus propósitos. Mas Satanás também. E o inimigo muitas vezes usa essas memórias para atrapalhar-nos, no exato momento em que Deus nos tem no limiar de tomar uma boa decisão. Faça sempre de Filipenses 4:8 o critério para avaliar aquilo que deve ou não entrar em sua memória.

E o ambiente?

Na *Revista Adventista* de maio de 2004, o líder de Jovens da Divisão Sul-Americana da Igreja Adventista do Sétimo Dia, Pastor Erton Köhler, publicou um artigo intitulado "Ir ao cinema: a melhor escolha?" No texto, ele analisa outro problema relacionado com o cinema: o ambiente.

"Um dos argumentos mais usados para defender o cinema é o fato de que aquilo que se vê no cinema é o mesmo que se vê em casa", diz Köhler. "Mas será que assistir a um filme em casa e no cinema tem realmente a mesma influência? Usar este argumento faz com que o cinema se torne um lugar melhor, ou nos faz ter critérios mais firmes para selecionar os vídeos e programas de TV? Se a influência de um vídeo ou programa de televisão já pode ser muito prejudicial, imagine a influência destas mesmas imagens em um lugar onde a tela não tem 14, 20 ou mesmo 29 polegadas. O tamanho da tela torna a influência do filme muito mais forte. É preciso considerar, também, a diferença da influência de um programa ou filme visto na TV de casa, com gente

passando ou conversando, barulhos na rua, lanchinho na mão, campainha tocando, e outras tantas situações comuns, para um filme visto em um ambiente de poltronas próprias, piso inclinado e direcionado à tela, luzes apagadas, silêncio geral, som estéreo e outras características do cinema. É claro que o cinema torna a influência do filme muito maior. Além disso, em casa você domina aquilo a que assiste. Você tem um controle remoto e um botão *stop* no vídeo, DVD ou TV. Se você tem critérios saudáveis e o filme não combina com eles, você pode desligar e... adeus. No cinema, você paga e entra, as portas se fecham, a platéia quer silêncio, ninguém fica entrando ou saindo, e como resultado, você acaba assistindo ao filme independentemente da qualidade, mesmo que não combine com seus princípios. Daria até para dizer que em casa você pode dominar aquilo a que assiste, mesmo que tenha sido enganado pela propaganda. No cinema, não."

Para o pastor, ir ao cinema "só para ver filmes bons" é sempre a desculpa de quem vai as primeiras vezes. "Nestas primeiras vezes, a pessoa está cheia de critérios para selecionar aquilo a que vai assistir. Mas com o passar dos dias, o cinema vai virando simplesmente mais um lugar de entretenimento, como uma pizzaria ou sorveteria. Chega sábado à noite e a turma se pergunta: 'O que a gente vai fazer hoje?' No meio de algumas sugestões, alguém já responde: 'Vamos pegar um cineminha.' Ninguém pergunta o que vai passar, simplesmente se torna mais um lugar de lazer. Foram-se os critérios!"

Köhler menciona ainda a questão do testemunho cristão. "A sociedade continua vendo os cristãos como pessoas que têm outros valores e outros interesses. Gente que tem vontade de estar com Deus, de buscá-Lo ou de estar em lugares puros. Essa imagem não combina com o cinema. Deus não é buscado nem encontrado ali; além disso, o que é apresentado lá, não combina com a pureza ou com os valores de Deus. O que você faz no silêncio da sua casa está entre você e Deus, mas aquilo que você faz nos lugares aonde vai, em público, envolve outras pessoas e aí o seu compromisso é maior. Como filho ou filha de Deus, seu compromisso é ser sempre testemunha dEle, e evitar se tornar pedra de tropeço para alguém. Se minha freqüência a algum lugar vai prejudicar a vida ou a visão religiosa de alguém, aí já está um motivo para mudança. A Bíblia fala fortemente sobre esse princípio em I Coríntios 8. ... Em I Coríntios 10:23 e 32, ele destaca que 'todas as coisas são lícitas, mas nem todas convêm. ... Não vos torneis causa de tropeço... para a igreja de Deus.' E o que mais me impressiona é a declaração do capítulo 8:12, onde ele diz: 'E deste modo [referindo-se ao pecado do escândalo], pecando contra os irmãos, golpeando-lhes a consciência fraca, é contra Cristo que pecais.' É importantíssimo ter cuidado!"

Pense nisto

"Quer em casa ou fora, elas [as crianças] ficam inquietas e distraídas, e são incapazes de conversar, exceto sobre os assuntos mais comuns. As faculdades mais nobres, as que se adaptam às mais elevadas atividades, têm sido degradadas pela contemplação de assuntos triviais ou pior que triviais, até que seu possuidor se torne satisfeito com tais temas, mal podendo alcançar coisas mais elevadas... Vivem uma vida irreal e não sentem desejo de buscar as Escrituras, para alimentar-se do maná espiritual. A mente que precisa se fortalecer é enfraquecida, e perde a capacidade de estudar as grandes verdades relacionadas com a missão e a obra de Cristo." – Ellen White, *Só Para Jovens*, págs. 16 e 10, edição atualizada.

:: CAPÍTULO 8 ::

Desenhos animados

"Há necessidade de princípios que controlem a 'entrada' no mundo interior de alguém; portanto, de uma filosofia cristã... que se traduza numa política de segurança da alma."

Deovanir Vidoto, revista *Decisão*

Lembro-me de que, quando era criança, um desenho animado que fazia muito sucesso era *He-Man*. Quando seu mundo estava em perigo, o príncipe Adam erguia a espada mágica e gritava: "Pelos poderes de Greyskull!", sendo transformado no "homem mais forte do Universo". Na época eu não me dava conta de um detalhe: *Greyskull* significa "caveira cinzenta" e, de fato, quando raios vinham de todos os lados para transformar Adam em He-Man, aparecia uma caveira atrás do personagem. Como pode alguém "do bem" invocar poderes que mais parecem ter que ver com o mal? Além disso, um dos amigos de He-Man é o bruxo Gorpo. Sua conselheira é uma feiticeira, apresentada no desenho como bondosa e protetora. E quando se transforma, Adam grita também: "Eu tenho a força" (aliás, "a força" é a entidade quase divina da série *Guerra nas Estrelas*, e que possui um lado bom e um lado mau).

Em certo episódio, três personagens – uma mulher chamada Maligna, o Esqueleto (arquiinimigo de He-Man) e um monstro marinho esverdeado, conhecido como Aquático – reúnem-se ao redor de uma mesa. Em cima dela há o desenho de uma estrela. Os três dão-se as mãos e dizem: "Vamos invocar as poderosas forças das trevas, para que nos ajudem a destruir He-Man." Imediatamente ouve-se um estrondo, acompanhado de muita fumaça, e aparece um monstro enorme, vermelho, com um grande olho na testa. Com voz cavernosa, ele diz que veio para atender ao chamado dos que o invocaram.

Que é isso senão um culto de feitiçaria, ocorrendo abertamente dentro dos lares, num simples e "inofensivo" desenho animado? É assim (e de outras muitas maneiras) que o ocultismo, o espiritismo e a feitiçaria têm invadido a mente das crianças.

Infelizmente, quando eu era criança, esses detalhes significativos me passavam por alto.

No que diz respeito aos desenhos animados, também é interessante notar como a sutileza do inimigo deu lugar à pregação explícita de seus enganos. Enquanto em *Thundercats* era o inimigo Mumm-Ra quem invocava os "antigos espíritos do mal" para combater os gatos de Thundera, hoje desenhos como *Digimon*, *Pokémon* e *Dragon Ball* trazem personagens como Mr. Satã (*Dragon Ball* Z e GT), o número 666 na porta do carro de um dos personagens, o "grande mestre", que é um demônio lutador poderoso, e um dragão que realiza desejos (Apocalipse deixa bem claro quem é representado por um dragão).

Violência – Uma pesquisa científica divulgada no mês de agosto do ano 2000 pelo Harvard Center of Risk Analysis, dos Estados Unidos, lançou dúvidas sobre a pretensão de inocência dos desenhos animados considerados clássicos da Disney. Os pesquisadores Fumie Yokota e Kimberly Thompson analisaram 74 vídeos e concluíram que 49 por cento têm cenas "pouco recomendáveis" ao público infantil. Foram listadas 125 imagens agressivas, 62 das quais resultaram em morte. O tempo médio de

duração de tais cenas foi cronometrado em 9,5 minutos. Conclusão dos pesquisadores: a classificação "livre", que tranqüiliza muitos pais, nem sempre é sinônimo de ausência de imagens e conceitos impróprios.

Trabalho semelhante foi realizado no Brasil, pelo Instituto Latino-Americano das Nações Unidas, Ilanud, órgão da ONU dedicado à prevenção da criminalidade. Foram analisados desenhos animados transmitidos em sete canais abertos de televisão, e as ações dos personagens classificadas com base em 13 crimes do Código Penal. Foram contabilizados 1.433 delitos, sendo 56,7 por cento de lesão corporal, 30,3 por cento de homicídios ou tentativa, 5,5 por cento de furtos e 4,1 por cento de roubo. "Os desenhos assumem a ética do 'bateu levou'. Não existe a figura da justiça", afirma o sociólogo Túlio Kahn, coordenador do Ilanud.

Se pensarmos que com o advento do videocassete e do DVD as crianças não apenas têm acesso fácil a esses filmes como podem ver as cenas prediletas quantas vezes desejarem, teremos uma idéia da influência a que elas estão expostas. "Faz falta o narrador a quem a criança podia interromper e questionar", explica o psicólogo Yves De La Taille, do Instituto de Psicologia da USP. Em sua opinião, os pequenos precisam de pistas para refletir e nem sempre elas são claras nos desenhos. É fácil entender que a madrasta de Branca de Neve queira matá-la por inveja e que o Capitão Gancho lute com Peter Pan pela conquista da Terra do Nunca. O que não faz sentido é o pirata bater gratuitamente em seu ajudante. Para La Taille, a história deve levar a criança a pensar claramente sobre o bem, o mal e os sentimentos em geral.

Se pensarmos bem, até o desenho *Bambi* pode ser prejudicial à saúde das crianças. A cena em que a mãe do veado é morta por um caçador é considerada um drama de difícil digestão pelos pequenos. "Ouvir o tiro e os gritos de Bambi chamando pela mãe é impressionante", ressalta a pesquisadora Kimberly. Pior que Bambi, segundo ela, é o festejado *Rei Leão*. Além de morte, há traição. Scar, tio do filhote Simba, mata o irmão para se apossar do trono e ainda põe a culpa no sobrinho.

Mesmo as reações do simpático elefante orelhudo Dumbo nem sempre são engraçadas. Quando ele usa a tromba para metralhar de amendoins os amigos que o importunam, pode passar a mensagem de que é certo reagir a uma gozação com violência.

The Quest for Camelot (A Espada Mágica), inspirado na lenda do rei Arthur, é o campeão de violência: 28 minutos de cenas agressivas. Um dos responsáveis é o dragão com duas cabeças, que luta o tempo inteiro para ter o controle do corpo. Uma delas chega a utilizar a serra elétrica para se livrar da outra. "Os personagens usam o embate físico para resolver os conflitos. Se a violência é praticada pelo herói, acha-se graça", avalia Kimberly.

Estudos clínicos recentes demonstraram que pessoas expostas a filmes nos quais existam cenas de violência realizadas de maneira gratuita podem levar os espectadores a apresentarem comportamentos hostis, e, entre alguns deles, ocorrer uma aceitação maior da violência como forma de resolver situações de conflito.

Na televisão, a exposição das crianças à violência as afeta de modo negativo. Os principais efeitos de ver cenas violentas na TV são: as crianças podem se tornar menos sensíveis à dor e ao sofrimento de outras pessoas; podem se tornar mais temerosas do mundo que as cerca; e podem se tornar mais agressivas. Nos Estados Unidos, os programas de televisão exibidos para crianças apresentam cerca de 20 atos de violência por hora. No Brasil, um mapeamento feito pela ONU em seis emissoras abertas, constatou que ocorrem 1.432 crimes em uma semana de desenhos animados (*Folha de S. Paulo*, 28/08/98).

O problema é que cenas violentas poderiam tornar as crianças habituadas à violência, e para elas isso passaria a ser algo normal. Além do mais, é possível que as crianças tentem imitar a violência dos personagens, porque muitas vezes as cenas são consideradas engraçadas e sem conseqüências mais sérias.

Um exemplo disso seriam as cenas que envolvem o personagem Papa Léguas e seu inimigo, o Coiote. Muitas cenas mostram o Coiote

caindo em um precipício ou sendo esmagado por uma pedra imensa, mas ele sempre sobrevive ao fim de cada episódio.

Os pais devem controlar o que os filhos assistem. No caso dos desenhos animados em fita de vídeo ou DVD, uma avaliação prévia do filme é recomendável. Assim, maus exemplos e conceitos podem ser evitados. Por exemplo, no desenho *A Pequena Sereia*, a lagosta convida: "Vamos brincar de uma coisa, brincar de roubar." Esse é o tipo de conceito que não pode passar em branco.

Fantasia e realidade – Outro fator que deve ser levado em conta é a predisposição natural das crianças de misturarem fantasia e realidade, especialmente entre os 3 e os 7 anos de idade. "Se alguém fala sobre o Sol e a Lua e a criança imagina que o Sol é o pai e a Lua é a mãe, aquilo se torna uma verdade para ela", afirma o psiquiatra e psicólogo Haim Grunspun, que há três décadas mantém em São Paulo um consultório especializado em crianças. Só mais tarde, por volta dos 7 anos, meninos e meninas começam a trocar a simbolização pura pela compreensão de uma linguagem mais elaborada.

A revista *Época*, do dia 19 de abril de 2004, menciona um estudo coordenado pela psicóloga Raquel Salgado, que foi apresentado na 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes, de 19 a 23 de abril de 2004, no Rio de Janeiro. "Nesse mundo cibernético, as crianças têm dialogado com amigos que experimentam a prepotência e têm a constante ousadia de ser sempre mais que todos e tudo", diz Raquel, que é professora da Universidade Federal de Mato Grosso e pesquisadora da PUC-Rio

Os novos personagens como as Meninas Superpoderosas e o Dexter, preocupam os pais. "Eles sempre obtêm vitórias na base da luta. Não há diálogo nem inteligência. Para vencer o mal, só tapas, socos e chutes", explica a fonoaudióloga Luciane Calonga, de 32 anos. Ela proibiu o filho Thiago, de 5 anos, de assistir a alguns desenhos. Quando via figuras como Pokémon, o menino ficava agressivo. "Sempre

Detalhes significativos

Pocahontas – *Poca* = espírito; *hontas* = do abismo, ou seja, "espírito saído do abismo". Na história real, Pocahontas é uma menina índia, de apenas 12 anos, e não uma mulher sensual como aparece no filme. Ela se casa com um viúvo inglês, John Rolfe, converte-se, é batizada e morre na Europa. A Disney não incluiu esses detalhes na história. Por quê?

No desenho, Pocahontas fala com um espírito na árvore. O caule da árvore fica com a forma do rosto de uma velha, que seria sua ancestral, falecida havia 400 anos. Árvores com sentimentos e capazes de falar são comuns na cultura celta, e são citadas em diversos ritos pagãos de feitiçaria.

Hércules – A certa altura da animação, o diabólico Hades diz: "E o único idiota que pode estragar tudo está perambulando por aí." Nesse momento aparece atrás dele uma labareda, com uma inscrição subliminar: "Jesus".

Moogly – A serpente diz ao menino que olhe em seus olhos, porque o levaria para o mais profundo abismo, de onde jamais sairia. É com cenas de hipnotismo que isso é mostrado nesse desenho infantil.

Robin Wood – O herói usa uma bola de cristal para invocar o príncipe das trevas e conjura com os dedos das mãos, fazendo sinais reconhecidos como sendo os mesmos da prática satanista para invocar demônios.

Cinderela – No desenho, o gato de Cinderela se chama Lúcifer. Tanto a madrasta malvada quanto a própria Cinderela aparecem chamando o gatinho de estimação da seguinte maneira: "Vem, Lúcifer, vem para mim."

que queria alguma coisa, Thiago vinha chutando e batendo. Era essa a lição que os desenhos passavam", explica. Outra que aderiu à proibição total foi a estudante de Pedagogia Simone Eusébio, de 34 anos, mãe de Ana Cláudia, de 6. "Já vivemos em um mundo extremamente agressivo e acredito que minha filha não precise passar por isso, pelo menos não agora", diz. Estes casos, mencionados por *Época*, reforçam a tese de que a fantasia afeta a realidade das crianças.

O que chama a atenção, também, nos desenhos atuais é que os adultos são mais ridicularizados e menos respeitados. Ídolos das crianças, Florzinha, Lindinha e Docinho são as três Meninas Superpoderosas, série de maior sucesso de todos os tempos do Cartoon Network. Elas faltam à escola para salvar o mundo e dão pouca atenção às

lições do Professor, o adulto que as criou em laboratório. Dexter é outro personagem influente. Trata-se de um gênio mirim que faz experiências em um laboratório instalado em seu quarto. Sempre com óculos grossos e jaleco, Dexter se comporta como adulto, é impaciente e está constantemente brigando com a irmã Dee Dee. Nenhum adulto ensina nada ao menino, que parece já ter nascido com pós-doutorado. Novamente, os pais são figuras quase inexistentes.

Para Solange Jobim e Souza, professora de psicologia da pós-graduação da PUC-Rio, não é que as crianças confundam o mundo real com ficção. Elas acabam é utilizando a fantasia para dar sentido à realidade. "Os conteúdos das histórias que elas assistem na TV retornam para a vida real em suas atitudes", diz.

Efeito Pokémon – O primeiro desenho animado da história a mandar crianças para o hospital – *Pokémon* – estreou no Brasil numa segunda-feira de 1999, pela Rede Record. Criada no Japão, a série é cheia de efeitos especiais, e foi por causa de um deles que se deu o curioso evento. No capítulo 38, exibido no Japão no dia 16 de dezembro de 1997, o personagem Pikachu, um dos principais da série, emitiu a certa altura raios de luz colorida. Depois de assistir à cena de apenas cinco segundos, 12 mil crianças passaram mal. Pelo menos 600 foram internadas com convulsões. Mais tarde, quando trechos do programa foram exibidos nos telejornais noturnos, muitos adultos também foram afetados. O episódio foi estudado por médicos e técnicos de animação, que concluíram que as luzes intensas poderiam causar reações em crianças com olhos sensíveis ou em pessoas com predisposição à epilepsia.

A série se passa num mundo habitado por crianças e pelos monstrinhos "pokémons" (uma abreviatura de *pocket monsters*, ou monstros de bolso). Como num jogo eletrônico, o protagonista do desenho, o garoto Ash, tem de capturar a cada episódio o maior número possível de pokémons. Para isso, conta com a ajuda de Pikachu.

No livro *Pokémon & Harry Potter – Uma Atração Fatal*, Phil Arms

afirma que, "atualmente, o Pokémon é o instrutor mais popular das crianças, que ensina como entrar no campo sombrio dos poderes e práticas ocultistas. O objetivo do Pokémon é ensinar as crianças a como usar poderes para capturar e conquistar vários monstros. Depois, com seus monstros capturados em seus bolsos, eles aumentam seus próprios poderes. Basicamente, eles estão treinando nossos filhos a como entrar e participar do mundo de atividades demoníacas".

Uma rápida investigação nas regras, termos e fraseologia do mundo Pokémon mostra nitidamente que a preocupação de Arms não é exagerada, e que o Pokémon tem mesmo raízes ocultistas.

Um dos primeiros passos que uma criança que joga Pokémon deve tomar é ir em busca de um Pokémon médium, chamado Kadabra. "Abracadabra", obviamente, é uma palavra que a maioria de nós cresceu ouvindo os mágicos de truques pronunciarem em suas encenações. No entanto, o termo se originou no mundo da magia negra e era parte do seu linguajar usado para lançar encantamentos e feitiçarias.

O Pokémon Kadabra pertence a uma treinadora telepática muito poderosa chamada Sabrina. Ela possui grandes poderes à sua disposição, e as crianças são instruídas a também confiar em poderes sobrenaturais para poder capturar Kadabra. Às crianças que se preparam para essa busca é ensinado que seus esforços contarão com a ajuda de um amigo secreto, outro Pokémon, que é um fantasma chamado Haunter.

O jogo continua, e a cada nova fase as crianças são levadas cada vez mais fundo na aplicação prática de habilidades do ocultismo e no conhecimento de estratégias psicológicas que as levam a um mundo de experiências espíritas.

Arms conclui que "há uma ênfase inegável em ensinar as crianças a lutar, matar, envenenar e usar poderes ocultistas e psíquicos para atingir suas metas. Além disso, o mundo Pokémon está ensinando às crianças que a evolução, os poderes sobrenaturais e a violência são conceitos perfeitamente aceitáveis". Evolução e espiritualismo. Isso o lembra de alguma coisa?

De carona no sucesso dos pokémons, em 2003 desembarcou no Ocidente a "febre" japonesa *Yu-Gi-Oh!* (desenho animado, *videogame* e jogo de "cards"). Em pouco tempo, legiões de fãs, crianças e adolescentes, estavam jogando e tomando conhecimento do folclore japonês, recheado de "demônios do bem" e "demônios do mal". Surgido de uma história em quadrinhos japonesa de 1996, *Yu-Gi-Oh!* é mais um exemplo da mistura do bem com o mal, com anjos, guerreiros, fadas, deuses e muito mais.

Um caso trágico – Quero encerrar este capítulo com a trágica história de um jovem norte-americano de 19 anos de idade chamado Sean Sellers, que foi acusado de ter assassinado os pais enquanto eles dormiam. Embora não haja relação direta com o assunto deste capítulo – desenhos animados – este incidente serve para mostrar que jogos, desenhos e outros "passatempos" nem sempre são inofensivos e devem ser avaliados e escolhidos criteriosamente.

Sellers foi condenado à pena de morte e executado em Oklahoma, no dia 4 de fevereiro de 1999. "Quando era garoto", disse Sean, "me interessei por histórias sobre o sobrenatural." Um dia, a babá começou a dividir com ele livros sobre ocultismo. "Como muitos outros garotos que conheço, comecei a me sentir estranhamente atraído pelo ocultismo."

Quando Sean completou 12 anos, conheceu a fantasia dos jogos de RPG (falarei sobre esse tipo de jogo no próximo capítulo). Por fim, acabou se envolvendo com outro jogo que alguns têm chamado de "Pokémon dos anos 80 e começo dos anos 90". O jogo é conhecido como Dungeons & Dragons. As semelhanças entre as técnicas, objetivos e metas usados no Pokémon e no D&D são impressionantes.

Antes da execução, Sean falou de sua queda na rebelião contra a sociedade, contra seus pais, contra Deus e, por fim, contra tudo o que é santo. Ele garantiu que seu envolvimento com jogos relacionados com ocultismo ocorreu inicialmente por pura curiosidade. Mas depois acabou virando uma verdadeira "escravidão ao mal". "Eu realizava rituais coberto de sangue", diz ele; "às vezes uma mistura de sangue com urina;

e comecei a usar drogas. Eu pensava que havia finalmente encontrado o que estava procurando. Mas estava errado. Agora, em decorrência de meu envolvimento com o satanismo, estou condenado à morte."

De tão dramática, a história de degradação e horror de Sean Sellers tinha tudo para ser a exceção. No entanto, essa triste experiência está mais para regra. Mais e mais crianças e jovens estão matando violentamente seus colegas de classe, professores, amigos e familiares. Mesmo tentando não ser excessivamente alarmista, não dá para deixar de perceber que alguma coisa está definitivamente errada com a sociedade, com os jovens e com aquilo que eles têm feito em seus momentos de "lazer".

:: CAPÍTULO 9 ::

Videogames e RPGs

"Em termos de comportamento, pode-se afirmar que os jogos eletrônicos têm como conseqüência a desumanização e a mecanização do ser humano. O jogador é reduzido a reações típicas de animais reagindo a um estímulo exterior."

Valdemar Setzer

Quando eu era adolescente, a mania no mundo dos *videogames* era o Atari (tinha também o Odissey, mas não era tão famoso), que só dava para jogar pela tela da TV e com um *joystick* parecido com câmbio de carro. Na escola, a garotada vivia trocando cartuchos de jogos. Alguns bem conhecidos na época eram o *Pac Man*, o *Hero*, o *River Raid*, o *Enduro* (e vários outros dos quais não consigo me lembrar). Não faz assim tanto tempo, mas isso já parece coisa medieval, se comparado aos modernos *videogames*. Com situações, golpes e personagens sofisticados, os *games* agora são disputados até pela Internet, onde foi criado um mundo paralelo, exclusivo de jogadores. Estima-se que, só no Brasil, existam mais de 3 milhões deles, conhecidos como "ciberatletas", gente capaz de passar mais de 40 horas colada na tela do computador. Com visual cada vez mais sofisticado, os *videogames*

baseados em filmes, por exemplo, reproduzem o enredo e as emoções da película. Suas imagens e recursos gráficos se aproximam do que é exibido na telona. Para o jogador, a sensação é a de invadir a trama, participando dela como um personagem. Há jogos que permitem a interação de várias pessoas e dão a seus jogadores a sensação de vivenciar aventuras em realidades paralelas.

De acordo com o jornalista Allan Novaes, os jogos eletrônicos ou games geralmente são divididos em três grupos: "jogos de tabuleiro eletrônico" (como o xadrez eletrônico), "jogos de simulação" (como o simulador de construção e administração de uma cidade) e os "jogos de estímulo-resposta", que são os mais populares. Os "jogos de estímulo-resposta" geralmente apresentam um ambiente competitivo e combativo, com altos níveis de violência, e rápida movimentação de imagens. Esses *games* inibem a reflexão e o ato consciente, exigindo do jogador reações mentais e movimentos motores quase que automáticos.

Comparados ao pacato *Pac Man* de outrora (que basicamente era uma boca que comia pílulas pelo caminho, acumulando pontos), os jogos atuais são verdadeiras escolas de violência, com raras exceções. O preferido dos ciberatletas atualmente é o *Counter-Strike*, sangrenta competição armada entre equipes de jogadores. "Os *games* mexem com o nosso orgulho. O adversário é outra pessoa e você precisa matá-la para mostrar que é melhor", disse Michelle Jang à revista *Veja*, do dia 8 de outubro de 2003.

Eu disse "escola de violência". Mas será que esses jogos realmente podem fazer mal aos jogadores? Muitos pesquisadores não têm dúvidas de que o sadismo virtual faz mal aos jovens. A agressividade, a dessensibilização, a passividade e o vício são seus quatro efeitos mais perniciosos. Note estes exemplos da vida real.

Alguns anos atrás, um garoto chinês de 17 anos morreu depois de ficar mais de 10 horas seguidas jogando o *game Diablo 2*. Os médicos que o atenderam afirmaram que o rapaz morreu por causa de uma parada cardíaca. Ele foi encontrado inconsciente sobre o computador,

no seu local de trabalho, em Hong Kong, depois de seu turno de oito horas. Ao invés de ir para casa, iniciou um combate *on line*, que durou dez horas. O intervalo entre o jogo e sua volta ao trabalho foi de apenas duas horas. Os colegas de trabalho disseram que o moço passava seu horário de almoço jogando já havia algumas semanas. Os médicos que o atenderam acreditam que o *game* causou um cansaço tão grande a ponto de afetar o coração do rapaz.

Em 1999, dois rapazes, um com 18 anos e o outro com 17, promoveram cinco horas de terror numa escola de ensino médio, na cidade de Littleton, nos Estados Unidos. Eles mataram a bala 12 colegas e um professor e depois se suicidaram. Não por acaso eles eram fanáticos por dois dos mais violentos jogos de computador, o *Doom* e o *Quake*.

No mesmo ano outra tragédia repercutiu na mídia, mas dessa vez no Brasil. Um jovem de 24 anos, estudante de Medicina, entrou num cinema, em São Paulo, e disparou sua metralhadora contra a platéia, matando três pessoas e deixando cinco feridos. Os investigadores vasculharam o computador e os CD-ROMs do rapaz, em busca do jogo *Duke Nuken 3D*, game extremamente violento, recheado de carnificinas.

No artigo "O cristão e os jogos eletrônicos", Novaes informa que o poder de imersão nos *videogames* e a seqüência constante de desafios que ele proporciona são tão fortes que podem levar ao que os psicólogos denominam *flow* (fluxo): um estado de experiência máxima, um êxtase. Essa é uma sensação, comum a músicos experientes e a monges em meditação, em que se perde o sentido de tempo e espaço – o indivíduo entra em uma espécie de piloto automático. Isso explicaria porque as pessoas são capazes de jogar por horas a fio. Ellen White já havia previsto o perigo de dependência no contato com a ficção e a fantasia: "A mente anseia por estimulantes da mesma maneira como o bêbado deseja a bebida alcoólica." – *Só Para Jovens*, pág. 18, edição atualizada.

Campeões de crueldade – São vários os *videogames* que extrapolam no quesito crueldade, e surgem novos a cada dia. Quero aqui destacar

apenas alguns para deixar claro que não se trata de exagero. Eles são violentos mesmo.

- *Carmageddon* – Proibido pelo Ministério da Justiça, o *Carmageddon* é uma corrida de carros frenética. Terminar em primeiro lugar não importa. O que vale mesmo é atropelar pessoas, especialmente velhinhas e crianças (que valem mais pontos na competição). Na versão 2, os humanos foram substituídos por zumbis, mas a crueldade continuou e também foi vetada.
- *Diablo* – É um jogo simples e assustador, talvez justamente por isso seja tão popular. O *game* requer do jogador uma mente dedutiva e um coração preparado para sustos, principalmente se estiver jogando *on line*. Diablo leva o jogador para a Idade Média e ao encontro de monstros e criaturas medonhas. A briga é para se obter ouro, combustível para se permanecer na partida e pergaminhos com dicas para caminhar pelo reino encantado. Pode-se permanecer durante horas sem se enxergar um palmo à frente do nariz, preso em labirintos, e morrer sem saber por quê. Também é possível ficar encurralado por criaturas canibais prontas para devorá-lo. Embora seja "apenas um jogo", as cenas de Diablo são fortes e o fato de se estar disputando com alguém real, quando se está *on line*, pode levar a adrenalina às alturas.
- *Postal* – Um *serial killer* disfarçado de carteiro é o personagem central de *Postal*. A "graça" é matar o maior número de cidadãos em diferentes ambientes de uma cidade – supermercados, ruas e lojas. Para dar mais ação ao jogo, foi criado o Santa Patch, um programa que transforma o *serial killer* em Papai Noel.
- *Mortal Kombat* – É um *game* de luta, disputada com braços, pernas e poderes mágicos. O combate só termina com a morte, sempre violenta e sangrenta, de um dos dois personagens. A pancadaria inclui golpes particularmente cruéis, geralmente aplicados quando o adversário já foi subjugado.
- *Doom* – É um dos jogos mais famosos em três dimensões – quase

como um "filme jogável". Ele dá ao jogador a sensação de estar no meio da ação. Os inimigos são monstros, demônios e mortos-vivos numa base espacial. O arsenal é variado, mas o jogador tem a opção de usar só a serra elétrica, que produz mais sangue (!). No caderno de informática do jornal *O Estado de S. Paulo*, do dia 23 de agosto de 2004, há uma matéria comentando o lançamento do *Doom 3*. Nela, o autor diz que "em meio a experimentos de teletransporte, uma porta para outras dimensões é aberta, provocando uma invasão de monstros e espíritos do mal que transformam os humanos... em zumbis sanguinários."

- *Age of the Empires* – O jogador deve montar estratégias de combate, desenvolver tecnologias com vistas à guerra e destruir seus inimigos, civis e militares. Há cenas de sangue real e gritos agonizantes das pessoas que morrem. Como é possível jogar em diversos graus de dificuldades, com civilizações e tecnologias diferentes, as possibilidades são quase infinitas.
- *Benki Kuosuko* – Neste jogo, uma japonesa seminua, amordaçada e amarrada é brutalmente espancada.
- *Grand Theft Auto: San Andreas* – Um dos *games* mais vendidos em todos os tempos e também um dos mais polêmicos. Numa das cenas, o personagem principal se diverte agredindo prostitutas para recuperar o dinheiro gasto momentos antes. (A Anistia Internacional produziu um documento – "Com a violência não se brinca" – no qual conclui que a maioria dos *games* analisados, dentre os quais os dois últimos desta lista, discrimina e estimula a violência contra mulheres, caracterizadas quase sempre como vítimas indefesas de abusos, torturas e assassinatos [www.es.amnesty.org].)
- *Narc* – Como se não bastassem os espancamentos, assassinatos e o sexo com prostitutas, agora o consumo de drogas também é tema de *videogames*. Em 2005, chegou às lojas dos Estados Unidos o título *Narc*, um *game* sobre o submundo do narcotráfico. O objetivo é prender traficantes, cujas drogas podem ser confiscadas, desviadas e usadas. O jogador pode escolher entre dois delegados; um deles é viciado em drogas. Mas o pior é que o uso de drogas, no jogo, pode ajudar a vencer. A maconha desacelera a ação. O ecstasy cria uma atmosfera suave e acalma os inimigos. Já o crack melhora a mira do jogador. Pode?!

No livro *Construindo o Amanhã* (Casa), a educadora Áurea Soares escreve: "Algum tempo atrás falava-se em não vender armas de brinquedo para crianças. E agora? Que faremos com as armas virtuais? Por outro lado, a televisão sempre foi para nós motivo de preocupação, e com razão. Que faremos então com os jogos para computador? Só que, entre a televisão e o computador há uma grande diferença porque, enquanto na televisão as imagens penetram no cérebro através da audição e da visão, no computador não são usados apenas dois dos órgãos dos sentidos. Nesse caso, o corpo todo se envolve na ação. Porque, para 'detonar o inimigo', o jogador pode escolher a melhor arma, a melhor estratégia, o melhor percurso. Enfim, ele é parte da ação. É ele quem luta, quem mata ou morre."

Os *videogames* violentos podem aumentar o grau de agressividade de uma pessoa, tal como os programas de TV, uma vez que, como já vimos, são interativos e obrigam o jogador quase sempre a identificar-se com o agressor. É o que afirmam dois estudos publicados na edição de abril de 2000 do *Journal of Personality and Social Psychology*. Entre os jogos observados, os pesquisadores citaram em especial *Doom*, *Wolfenstein* e *Mortal Kombat*. – *O Estado de S. Paulo*, 25/04/2000.

Intolerância e passividade – Uma pesquisa feita em 1997 pelo sociólogo norte-americano Steven Kirsch, da Universidade do Kansas, concluiu que, pelo menos a curto prazo, os jogos violentos aumentam a intensidade dos sentimentos de hostilidade nos jogadores, especialmente nas crianças. Para chegar a essa conclusão, ele formou dois grupos de 26 alunos de 3º e 4º anos do ensino fundamental. Um deles jogou, durante 13 minutos, um *game* esportivo. O outro ficou pelo mesmo período de tempo envolvido com um jogo violento. Depois, as crianças ouviram cinco histórias em que um personagem cometia um

ato considerado socialmente errado, mas com motivações ambíguas. Tinham, então, que julgar o personagem e determinar, se fosse o caso, uma punição. Os que haviam jogado o *game* violento tornavam-se mais intolerantes e defendiam castigos mais duros.

Para o professor de Ciência da Computação da Universidade de São Paulo, Valdemar Setzer, os *videogames* induzem à passividade mediante a inibição da vontade. "Os *games* são projetados para que o jovem fique excitado a ponto de não ter de esforçar-se para continuar jogando", diz Setzer. "Ele vai se acostumando a um certo padrão de excitação e, para provocar sensações cada vez mais intensas, precisa de jogos cada vez mais violentos e cruéis." É um daqueles quatro principais problemas dos *videogames*: o fator viciante.

"Os viciados em *games* chegam ao ponto de jogar sem parar 24 horas por dia, reagindo à abstinência da mesma forma que os dependentes de álcool e outros entorpecentes", afirma o psicólogo sueco Hakan Jonsson, especialista no tratamento de jogadores compulsivos.

Segundo Setzer, "a emoção provocada pelas diversões eletrônicas nos leva à hipótese de que o vício em *games* também seja químico, ligado de algum modo à excitação". "Em termos de comportamento", continua Setzer, "pode-se afirmar que os jogos eletrônicos têm como conseqüência a desumanização e a mecanização do ser humano. O jogador é reduzido a reações típicas de animais reagindo a um estímulo exterior."

Simulação da realidade – Outro problema dos modernos *videogames* é justamente sua quase perfeita simulação da realidade. A tecnologia avançou tanto que não é preciso mais se esforçar para mergulhar no sonho. Os jogos são tecnicamente tão perfeitos que é possível jogar futebol em qualquer lugar do mundo e reproduzir um estádio exatamente como ele é. Há jogos em que se imita até a realidade do espectador no estádio. Mas qual o problema disso? O problema é que, apesar da simulação quase perfeita da realidade, quem decide como as coisas acontecem é o jogador. Os jogos satisfazem, assim, a ilusão da

realidade controlada. Mas sabemos que não podemos controlar todos os aspectos da vida, e que devemos, isso sim, colocar nossa vida nas mãos de Deus. Perdoe-me a insistência, mas foi Satanás quem iniciou essa idéia de auto-suficiência ("sereis como Deus").

Num *site* da Internet, um jogador de *videogame* faz o seguinte relato: "Não podemos negar que um *game* violento, ou com cenas eróticas, não é adequado a uma criança. Meu filho adorava jogar *Tekken 4*, no PS2, mas eu e minha esposa notamos que ele ficava demasiadamente entusiasmado com o jogo. Sempre que conseguia realizar algum golpe especial ficava todo excitado. Notamos também que seu comportamento na escola, com os outros colegas, havia mudado. As brincadeiras de bater, antes tão raras, haviam se tornado constantes. Concluímos que o *game* não estava fazendo bem a ele e o cortamos. O fato é que não se pode negar que os *games* têm uma influência sobre os jogadores. Atualmente eu estou jogando o *Vice City*. Esse é um *game* que eu não quero nem que meu filho me veja jogar [o que nos lembra da máxima hipócrita 'faça o que eu digo e não o que eu faço']. Como uma mente em formação pode discernir que cortar a cabeça de uma pessoa é uma coisa horrível, na realidade, e divertida nos *games*? *Games* como *Carmageddom* ... com certeza não podem ser jogados por pessoas cujo caráter ainda não está completamente formado. Sou o que costumou-se chamar de *casual-gamer*, não por opção mas por simples falta de tempo. Creio que uma pessoa pode, sim, viciar-se em *games*; e que isso pode ser tremendamente destrutivo. Se não, como explicar os recentes casos de pessoas que faleceram após passarem dias inteiros jogando?"

Mercado crescente – Na revista *Veja*, do dia 26 de novembro de 2003, há uma constatação preocupante: "Nos últimos cinco anos, os jogos eletrônicos passaram a ocupar fatias cada vez maiores do tempo antes dedicado a opções tradicionais de lazer, como cinema, televisão e música. ... Pesquisa feita nos Estados Unidos mostra que os americanos vão passar em média 75 horas neste ano nos controles de *videogame*,

mais que o dobro de 1997. ... Uma explicação para o sucesso dos *games* está no avanço tecnológico, que permite interatividade e tal qualidade na simulação da realidade que o divertimento ficou interessante para todas as faixas etárias."

De acordo com a pesquisa Target Group Index, de 2004, mais da metade do público de 12 a 19 anos nos onze maiores mercados possui jogos eletrônicos. Outro levantamento, patrocinado pelo Instituto Cidadania, revelou que 46 por cento dos jovens brasileiros já foram a *lan houses*. Surgidos no fim dos anos 1990, esses estabelecimentos se converteram num dos principais pontos de encontro dos adolescentes. As *lan houses* têm seu berço na Coréia do Sul. Lá, quase um em cada nove habitantes do país freqüenta esses estabelecimentos e as partidas são transmitidas em três canais de TV. Ali se vendem lanches, salgadinhos e refrigerantes. Além disso, o ambiente é animado por música pop em alto volume. A idéia é que os adolescentes passem o máximo de tempo lá.

E se você ainda duvida do poder de penetração dos *videogames*, preste atenção a esta citação de uma reportagem publicada na revista *IstoÉ*, do dia 28 de abril de 2004: "Desde 1999, a indústria da jogatina fatura mais do que a cinematográfica. No ano passado [2003], o mercado de *games* movimentou US$ 21 bilhões, enquanto Hollywood arrecadou US$ 9,2 bilhões. Um bom longa-metragem custa cerca de US$ 100 milhões, e o orçamento de um *game* impecável é dez vezes menor, em torno de US$ 10 milhões. ... Os analistas afirmam que os jogos eletrônicos são o entretenimento mais promissor da atualidade. Sua produção ficou tão complexa que já foi apelidada de 'a oitava arte', numa comparação com o cinema, chamado de sétima arte." Em 2004, a tendência prosseguiu: a indústria dos *games* movimentou 25 bilhões de dólares. (*Veja*, 16 de março de 2005.)

Segundo a revista *Fortune*, os norte-americanos vão passar mais tempo jogando *videogame* do que vendo vídeos ou DVDs. O franco-argentino Bruno Bonell, atual presidente da Atari Inc., chega a dizer que a era de ouro do cinema acabou.

E os RPGs? – Meu primeiro contato com os *Role Playing Games* (RPGs) aconteceu em Florianópolis, há mais de uma década, quando fui contratado para ilustrar um RPG de espionagem intitulado *Demos Corporation*. Na época, eu não fazia idéia do que era um RPG e nem de seu tremendo potencial de envolvimento e fascinação, entre jovens e adultos.

Somente depois de algum tempo é que fiquei sabendo que o RPG foi inventado por Gary Gygax e Dave Arneson, dois estudantes de História na cidade de Lake Geneva, Wisconsin, nos Estados Unidos, no início da década de 1970.

Dave e Gary eram fãs de jogos de guerra, conhecidos como *war games*, mas com temáticas medievais. Não a Idade Média verdadeira e histórica, mas uma era medieval fantasiosa, habitada por magos, elfos e dragões. Um mundo inspirado em livros como *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien.

A vontade de jogar em mundos assim, os fez criar o seu próprio jogo de guerra, o Chainmail, ambientado em um cenário fictício chamado Greyhawk. Eles entraram tão fundo no universo do jogo, que queriam alguma coisa mais – queriam criar um ambiente real, onde as guerras fossem decididas não só através da batalha, mas também pela diplomacia. O que aconteceria se um diplomata fosse enviado ao reino inimigo para tentar negociar a paz, em vez de um exército se envolver numa batalha?

Dave e Gary elaboraram então as estatísticas de um só personagem, assim como tinham feito antes com os exércitos. Mas para negociar a paz não bastavam números: o jogador iria precisar interpretar o personagem, como em uma peça de teatro, mas sem roteiro. O resultado foi a criação de um jogo onde não se jogava mais com exércitos, e sim com personagens daquele mundo de fantasia. O trabalho deles deu origem ao primeiro jogo de RPG, o Dungeons & Dragons (calabouços e dragões).

Estima-se que mais de 160 milhões de jovens no mundo inteiro tenham jogado a primeira versão do D&D, tornando-o o RPG de maior sucesso de todos os tempos. A escritora Pat Pulling, no livro *The Devil's Web*, define D&D da seguinte maneira: "Um jogo de interpretação

de papéis de fantasia que usa demonologia, feitiçaria, vodu, assassinato, estupro, blasfêmia, suicídio, insanidade, perversão sexual, homossexualismo, prostituição, rituais satânicos, jogatina, barbarismo, canibalismo, sadismo, invocação de demônios, necromancia, adivinhação, etc."

Pulling sabe do que está falando. Anos atrás seu filho de 16 anos cometeu suicídio e uma investigação policial revelou que o rapaz estava afundado no satanismo. Pulling ficou perplexa porque, sendo judeus, ela e seu marido estavam devidamente conscientes do perigo do ocultismo, porém desconheciam completamente as experiências espirituais negativas do filho. Vasculhando melhor as coisas do garoto, a mãe descobriu o grau de envolvimento dele com D&D e como ele estava realmente vivendo e aceitando os padrões espirituais do jogo.

Devido ao enorme sucesso de D&D, muitos RPGs procuram seguir seu estilo. E basta dar uma olhada nos títulos traduzidos dos *games* para perceber que não se trata apenas de fantasia: Igual a Deus, Espada e Feitiçaria, Calabouço de Túmulos, Necromancista, Paranóia, Paranormal, Terra dos Mortos, e por aí vai. Já os manuais e livros de RPGs têm os seguintes títulos sugestivos: Manual Monstruoso, Livro de Magia, A Opção do Jogador: Feitiços & Magia, Manual Completo do Bárbaro, Livro Completo dos Elfos, Livro Completo dos Gnomos, Manual Completo do Sacerdote, Manual Completo do Ladrão, Manual Completo do Bruxo, Livro Completo dos Anões, Livro Completo dos Vilões, Manual Completo dos Druidas, Guarda das Portas do Inferno, Culto do Dragão (!), Servos da Escuridão, Volta ao Túmulo dos Horrores, Sementes do Caos, Filhos da Noite, Forjado nas Trevas, Enciclopédia da Magia (vários volumes), Compêndio dos Feitiços do Bruxo (vários volumes), Xamã, etc.

Agora note os tipos de personagens que o jogador pode assumir num RPG: bruxo ou bruxa, mago, ladrão, sacerdote (pagão) ou druida,* etc. Até mesmo os personagens que não têm uma ocupação nitidamente

* Os druidas eram sacerdotes celtas que viviam na Bretanha e na Gália, antes do estabelecimento do cristianismo. Eles adoravam o Sol e criam na reencarnação.

Crimes e RPGs

No mês de maio de 2005, um crime ocorrido na Praia do Morro, em Guarapari, ES, chocou o Brasil. Dois jovens, de 21 e 22 anos, assassinaram três pessoas da mesma família: Douglas, de 54 anos, a mulher dele, Heloísa, e o filho do casal, o estudante de física Thiago Andrade Guedes, 21 anos. Segundo a polícia, os assassinos foram motivados por um jogo de RPG.

De acordo com o depoimento dos criminosos, eles estavam jogando RPG com Thiago, na casa da família Guedes, no dia em que as mortes aconteceram (26 de abril). Eles interpretavam papéis de policial, advogado e narrador. A partida já durava cerca de 5 horas, quando Thiago teria perdido o jogo e, na história, o personagem dele, um policial, teria de morrer. Antes disso, os pais dele também seriam mortos. Tiago aceitou sem reagir o que os jogadores haviam combinado no início da partida. A família inteira recebeu um sonífero, depois teve as mãos amarradas. O pai foi o primeiro a ser assassinado, depois a mãe e, por último, Thiago, com tiros na cabeça. Os dois ainda teriam dito para os policiais que o jogo não foi concluído e alegaram que, durante o crime, estavam vivendo uma fantasia e achavam que os membros da família não morreriam de verdade. E esse não é o primeiro crime relacionado com RPGs, no Brasil.

Em 2001, a estudante de farmácia Aline Soares, 19 anos, foi morta em um cemitério em Ouro Preto, MG. No início do processo investigativo, foram encontrados, na república de estudantes na qual Aline se hospedou, um manual de rituais, uma *bíblia satânica* e um jogo de RPG. Segundo o delegado que investigou o crime, o corpo de Aline foi encontrado próximo a um jazigo violado e tinha perfurações de faca. Tudo indica, conforme o policial, que a estudante estava jogando RPG com um grupo de jovens. No decorrer do jogo, ela teria sido marcada para morrer por um dos competidores e foi assassinada.

No documentário "A Vida em *Videogame*" (exibido pela GNT, no dia 24 de fevereiro de 2005), o suicídio do norte-americano Shawn Woolley é relacionado ao RPG *on-line* EverQuest. Woolley se matou aos 21 anos, diante da tela do computador. Na Coréia do Sul, cenas impressionantes mostram uma mulher resgatando, a tapas, em uma *lan house*, o marido que havia dias não voltava para casa. A certa altura, um psicólogo pondera: os *videogames*, como a televisão, representam uma fuga da realidade. A pergunta a ser feita é por que, cada vez mais, as pessoas não estão querendo enfrentar a realidade.

ligada à bruxaria são obrigados, para sobreviver no jogo, a aprender a usar a magia e lançar encantamentos contra seus oponentes. Os defensores dos RPGs ocultistas afirmam que o único problema nessa questão é o "radicalismo dos cristãos contra os mitos". Mas será mesmo? Um grupo de bruxos na Grã-Bretanha reconhece que os livros de Harry Potter, que supostamente só contêm "mitos", estão ajudando crianças no mundo inteiro a se interessar mais pela bruxaria e o ocultismo.

O apóstolo Paulo escreveu que "as más companhias estragam os bons costumes". I Coríntios 15:33, NTLH. Será que passar horas, dias e até semanas envolvido com esse tipo de "companhia" (os RPGs) não tem nenhum efeito sobre a espiritualidade? A citação de Ellen White sobre livros de magia se aplica igualmente bem a este caso: "E o que dizer dos livros de magia? O que você tem lido ultimamente? Como tem empregado seu tempo? Tem procurado estudar as Sagradas Escrituras para que possa ouvir a voz de Deus falando através de Sua Palavra? O mundo está cheio de livros [e por que não dizer também jogos?] que espalham as sementes da incredulidade, infidelidade e ateísmo. Em maior ou menor grau, você pode estar aprendendo as lições desses livros de magia. Afastam Deus da mente e separam a pessoa do verdadeiro Pastor." – *Só Para Jovens*, pág. 14, edição atualizada. E nunca se esqueça de Deuteronômio 18:10-12: "Não permitam que se ache... entre vocês... quem pratique adivinhação, ou se dedique à magia, ou faça presságios, ou pratique feitiçaria ou faça encantamentos; que seja médium, consulte os espíritos ou consulte os mortos. O Senhor tem repugnância por quem pratica essas coisas..." (NVI).

Jogo de cards – Um tipo de RPG muito popular é o de *cards* (cartas). Um deles é o Yu-Gi-Oh, cujas cartas têm títulos como Soul Exchange (troca de alma), Ultimate Offering (oferta máxima), Summoned Skull (caveira invocada), Saint Dragon (dragão santo), The God of Osiris (o deus de Osíris) e Sorcerer of the Doomed (feiticeiro dos

No submundo dos games

"O desejo de inverter as regras da sociedade tornou-se marca registrada no universo dos bits. Pesquisa recente apresentada pelo maior laboratório de estudos de jogos eletrônicos do mundo, localizado na IT University, da Dinamarca, revela um desejo sem precedentes dos jovens de classe média de encarnar papéis de fora-da-lei no ambiente virtual. O alerta de perigo soa mais alto porque em alguns casos a identidade fictícia avança o limite do faz-de-conta e se confunde com a vida real. ...

"É comum entre os participantes dos *games* massivos mergulhar na fantasia dos personagens que eles criam virtualmente. O estudante Victor Hugo Daguano, de 17 anos, elaborou sete fantasias – chamadas *cosplays* – inspiradas em seus personagens japoneses preferidos. Em um desses eventos conheceu sua namorada Stefani Smith, de 18. Juntos ganharam um Concurso de *Cosplay* em São Paulo. 'Acho o máximo a roupa, as armas, a voz e a pose desses personagens, por isso tento imitá-los', diz o garoto, fã dos desenhos japoneses *Sailor Moon*, *Evangelion* e *Shaman King*. ...

"De tão complexa, a fantasia acaba se desdobrando no mundo real. E a história nem sempre acaba bem. Em fevereiro, um caso chocou a opinião pública internacional. O chinês Qiu Chengwei, de 41 anos, assassinou seu compatriota Zhu Caoum por causa de uma arma virtual. Chengwei emprestou a tal espada a Caoum, que a vendeu num site de leilões. Furioso, Chengwei apunhalou Caoum várias vezes – com uma faca de verdade. 'Fiz isso pela Espada do Dragão' [!], explicou o chinês a um tribunal do país. Chengwei... pode ser condenado à morte." – Revista *Época*, 6 de junho de 2005

condenados). Essa última carta dá o seguinte aviso: "Esse feiticeiro é escravo das artes das trevas e mestre dos encantamentos para extinguir vidas." E este é um jogo voltado mais para crianças!

Bem, mesmo que os RPGs não tivessem nenhum conteúdo satânico, imoral ou violento (o que definitivamente não é a realidade), ainda assim é importante questionar: É correto e apropriado gastar horas e horas num jogo? A Bíblia afirma que não devemos evitar somente o que é obviamente mal. Precisamos evitar tudo o que ocupa desnecessariamente muito de nosso tempo: "Os dias em que vivemos são maus; por isso aproveitem bem todas as oportunidades que vocês

têm." Efésios 5:16, NTLH. "Tudo me é permitido, mas nem tudo convém. Tudo me é permitido, mas eu não deixarei que nada me domine." I Coríntios 6:12, NVI.

Precisamos ser cuidadosos o suficiente para evitar todo tipo de entretenimento suspeito. Na dúvida, é melhor não avançar. "Abstende-vos de toda aparência do mal", escreveu Paulo, em I Tessalonicenses 5:22.

A conclusão, que já se tornou óbvia neste livro, é: os *videogames* e RPGs também podem se constituir numa tremenda arma a favor dos interesses do inimigo de Deus. Quando não inculcam valores antibíblicos na mente dos jogadores, no mínimo lhes roubam o precioso tempo que poderia ser dedicado a atividades mais edificantes e ao preparo para o encontro com o Senhor.

:: CAPÍTULO 10 ::

Mundo erotizado

"As imagens da, e experiências produzidas pela, pornografia são gravadas permanentemente em seu cérebro por uma curiosa mistura de hormônios que são liberados quando materiais explicitamente sexuais são vistos. ... Como resultado desse processo de 'impressão', sexo para você de agora em diante estará ligado ao medo, à violência, e à vergonha." – Laurie Hall, *An Affair of the Mind*

Certa vez, quando viajava de Tatuí para São Paulo, com minha esposa, algo nos chamou a atenção. À medida que nos aproximávamos da Capital, pela rodovia Castello Branco, uma infinidade de *outdoors* com apelo erótico ia aparecendo pelo caminho. Desde anúncio de cerveja, passando por propaganda de remédio, até capas de revistas masculinas. Tudo ali, exposto, para quem quisesse ver (e mesmo para quem não quisesse). Para cristãos empenhados em manter a mente pura, isso é sem dúvida um aspecto bem inconveniente da sociedade moderna. Por sua distribuição no ambiente urbano, a mídia cartaz ou *outdoor* confere à mensagem visual alta subliminaridade. Desse modo, o ambiente urbano é subliminar, pois vitrines, fachadas de lojas, cartazes, *outdoors*, bancas de jornal, camelôs e tudo o que não é focado pelo consciente é registrado subliminarmente.* E é tão explícito o exagero

desse apelo erótico em nossos dias, que mesmo pessoas que não têm exatamente uma motivação de fundo religioso estão preocupadas.

A revista *Veja*, do dia 21 de março de 2001, publicou matéria de capa sobre o comportamento sexual do brasileiro. A certa altura do texto, informa que "há uma peculiaridade brasileira que aumenta a preocupação dos especialistas: a erotização do cotidiano... Trata-se de um fenômeno relativamente recente, que nasceu há cerca de quinze anos, com o fim da censura imposta pelo regime militar. Desde então, ele vem assumindo proporções impressionantes. De comercial de sandálias a concursos de programas de auditório, de revistas para adolescentes a letras de música, quase todos os produtos dirigidos ao grande público são marcados por alusões maliciosas ou por situações mais explícitas – e grosseiras, como as coreografias do *funk* carioca. Essa intensa erotização atinge em cheio a infância, despertando antes da hora o interesse pelo sexo. Isso é ruim porque crianças não estão preparadas do ponto de vista psicológico para o assunto e tudo que o cerca. Elas são levadas a se iniciar mais cedo do que o recomendável e muitas pagam um preço alto, ao se transformarem em adultos ansiosos e portadores de distúrbios sexuais."

Em setembro de 2004 foram divulgados os dados de uma pesquisa realizada pela Universidade da Califórnia, a respeito do erotismo na TV. O estudo analisou os hábitos televisivos e sexuais de 1.792 adolescentes, ao longo de um ano. Resultado: jovens que assistem com freqüência a programas com conteúdo erótico são duas vezes mais propensos a precocidade nas relações sexuais do que aqueles que não vêem esse tipo de espetáculo porque os pais não permitem.

Alguns anos antes, a revista *IstoÉ*, do dia 25 de agosto de 1999, também publicou um artigo a respeito da intensa erotização de nossos dias. O texto retrata com muita clareza a influência da mídia nos padrões de moralidade atuais:

* Através de mapeamento de complexos de neurônios da neurofisiologia, soube-se que 87 por cento da arquitetura cerebral humana destina-se ao processamento de informação visual. Isso evidencia uma vez mais o poder das mídias visuais.

"Viver nos anos 90 é tropeçar em sexo em todos os lugares o tempo todo. Mensagens eróticas, ora refinadas ora rombudas, escorrem dos *outdoors*, de cartazes nos muros, das telas de televisão, de filmes e de músicas, em tal quantidade que arriscam se tornar banais e até invisíveis. ... Num só capítulo da novela das oito, da Globo, *Suave Veneno*, quatro casais foram para a cama: 'A minha novela, em termos de abordagem do tema, está nos anos 80. Quem se impressiona com atrizes de calcinha e sutiã quando o Ratinho mostra uma mulher fumando pela vagina?', sustenta o autor Aguinaldo Silva, numa comparação irresponsável. ... Mas não é só no Brasil que o sexo é onipresente. ... No seriado americano *Sex and the City* amigas revelam pormenores do que viveram na cama – com menos detalhes, é claro, do que os depoimentos do presidente Bill Clinton à nação, em cadeia nacional, sobre seus encontros com a estagiária Monica Lewinsky."

Quero, mais uma vez, chamar a atenção para o problema que está na repetição de conteúdos que os torna "invisíveis". Jesus disse, certa vez, que os guias de Israel estavam coando um mosquito e engolindo um camelo (Mateus 23:24). Talvez seja essa a conduta de muitos hoje: vivem caçando conteúdos subliminares aqui e ali, mas se esquecem do que está explícito e já virou banal.

Num artigo publicado no *site* Observatório da Imprensa (28/8/98), o jornalista e doutor em Filosofia Orlando Tambosi escreveu que "a guerra de mercado arrasta as redes de televisão cada vez mais para a vulgaridade, a obscenidade, a grosseria, a exploração do sexo e da violência, sem distinção de público e de horário. Na trilha aberta há anos pela mercadora Xuxa prossegue-se metodicamente a sensualização (ou sexualização) precoce das crianças, que se vestem e se contorcem como adultas na 'dança da garrafa' ou, nuas, ainda engatinhando, vendem os sabonetes e cosméticos da publicidade pedófila".

John Ankerberg e John Weldon,* no livro *O Mito do Sexo Seguro*, afirmam que bilhões de dólares têm sido gastos na educação sexual e nos programas de planejamento familiar. Em contrapartida, segundo

matéria publicada na revista *Veja*, de 12 de maio de 2004, o cinema pornográfico nos Estados Unidos movimenta entre 7 e 11 bilhões de dólares por ano. Para efeito de comparação, o faturamento anual de Hollywood é de 35 bilhões de dólares. E de acordo com a *Folha de S. Paulo* do dia 26 de setembro de 2004 (pág. E4), o Brasil é o segundo mercado de filmes pornôs do mundo.

Por isso, não é de se admirar que a atividade sexual promíscua tenha aumentado, trazendo sérias conseqüências. No livro de Ankerberg e Weldon, há também um comentário do crítico de cinema Ted Baehr Movieguile, que menciona a revolução sexual como tendo rasgado em tiras a estrutura da sociedade. Em resultado disso, a confusão sexual tem propagado enfermidades, destruído famílias (o número de divórcios subiu de 6 por cento, no começo do século passado, para 51 por cento) e promovido violentos crimes sexuais contra as mulheres e as crianças (houve um aumento da ordem de 526 por cento no caso de estupros, desde a década de 1960).

Pense um pouco: a quem interessa toda essa situação? O sexo, quando praticado dentro dos limites do casamento, com uma pessoa a quem se ama, é um ato sublime de entrega, que remete à criação do ser humano. Deus disse a Adão e Eva que eles seriam uma só carne, e que ambos eram Sua imagem e semelhança. Como Satanás deturpa tudo aquilo em que põe a mão, podemos ter certeza de que ele também está por trás dessa onda crescente de erotismo, que avilta o sexo, algo que foi criado por Deus para a felicidade humana.

Sexo no cinema – Às vezes (talvez melhor seja dizer "quase sempre") tem-se a impressão de que os diretores e produtores de Hollywood têm a mente continuamente voltada para o sexo.* O filme *De Olhos Bem Fechados*, do famoso cineasta Stanley Kubrick, é um bom

* Ou para a violência. Note o que disse o cineasta Quentin Tarantino, em entrevista durante o Festival de Cannes de 2004: "Adoro a violência. Às vezes eu acho que Thomas Edison inventou a câmera só para que pudéssemos filmá-la." Que pena...

(mau) exemplo. A produção, graças à mídia, foi alvo de curiosidade ao redor do mundo durante meses. Isso porque uma série de imagens e informações divulgadas na Internet sugeria que a história incluía cenas de sexo entre os protagonistas, Nicole Kidman e Tom Cruise. O filme fala de amor, casamento (obviamente que de uma perspectiva não bíblica) e, principalmente, sexo.

No filme, Bill e Alice (Cruise e Kidman) estão casados há nove anos, têm uma filhinha e formam um casal feliz. Bonitos, são assediados por outros parceiros potenciais, mas se mantêm fiéis. Certo dia, Alice conta a Bill que nas férias sentiu grande atração por outro homem e pensou até mesmo em seduzi-lo. Enciumado, Bill sai naquela noite em busca de aventuras sexuais, como forma de vingança. Como se isso não bastasse, o filme é um festival de imoralidades. Um dos personagens age como cáften de sua filha de 15 anos e muitas mulheres despidas desfilam pela tela, nos mais indecorosos ângulos, segundo narra a revista *Veja*, do dia 1º de setembro de 1999.

"Um vício novo e preocupante" – Este é o título de uma matéria publicada pela *Veja*, do dia 19 de julho do ano 2000. Note o que diz o texto: "A erotização da Internet é um fenômeno mais real do que se pode imaginar à primeira vista. As pesquisas internacionais mostram que um terço dos acessos à rede é feito por pessoas que buscam algum tipo de atividade sexual virtual. Incluem-se aí visitas aos *sites* de conteúdo sexual explícito e as intermináveis horas passadas nas chamadas salas de bate-papo erótico. O fenômeno tem implicações comportamentais e uma surpreendente implicação econômica. No lado do comportamento, os especialistas vêm diagnosticando com freqüência o vício em sexo via Internet, que arruína casamentos e afasta as pessoas dos relacionamentos normais. No Brasil, os psicólogos já recebem pacientes se queixando de passar 14 horas por semana diante da tela em busca de aventuras eróticas virtuais. Eles não conseguem abandonar o vício sem ajuda especializada. Em troca do prazer virtual,

muitas pessoas perdem completamente o contato com a realidade e necessitam de cuidados especiais para se livrar da doença – tal qual os viciados em drogas. ... Como a rede se expande numa velocidade vertiginosa, o problema tende a assumir uma dimensão cada vez maior."

E os números mostram o tamanho do problema. De acordo com o Internet Filter Reviews 2004 (www.internetfilterreview.com), divulgado em junho de 2004, entre os 50 milhões de *sites* existentes na Internet, 4,2 milhões estão inteiramente enquadrados na categoria pornografia. No total, são 372 milhões de páginas, ou 8 por cento de toda a Internet, que utilizam o sexo como apelo principal para uma platéia cativa de 72 milhões de usuários em todo o mundo.

Deixe-me destacar três coisas sobre esse vício: (1) "Arruína casamentos"; (2) "afasta as pessoas dos relacionamentos normais"; e (3) "muitas pessoas perdem completamente o contato com a realidade". Mais uma vez pergunto: Quem é o maior interessado nessas conseqüências? A resposta, de novo, é satanicamente óbvia.

Para crianças? – Numa ótima entrevista publicada pela *Veja*, do dia 5 de maio de 1999, a escritora e pedagoga Ruth Rocha avalia o que a TV oferece hoje às crianças, e se mostra preocupada também com o assunto da erotização e da pobreza dos programas destinados às crianças. Segundo ela, "assim como quase tudo que a indústria cultural oferece para as crianças no Brasil, eles [os programas infantis] são tolos e superficiais. Os mais perniciosos são aqueles que expõem as meninas a coristas do tipo Carla Perez e Tiazinha. ... As crianças sempre brincaram de ser adultas. As meninas costumam vestir as roupas das mães, gostam de bonecas porque imaginam que elas são seus bebês. Hoje, no entanto, diante desses personagens da TV oferecidos como modelo de comportamento, o faz-de-conta virou realidade. As meninas se vestem e se comportam como adultas. Usam batom, salto alto e *shorts* curtíssimos. Dançam rebolando. É uma erotização descabida. ... Não se trata de moralismo. Uma menina de 9 anos não passou

pelas etapas de evolução fisiológica, psicológica e social que lhe permitam vivenciar o universo feminino adulto. Isso não pode fazer bem. Os meninos, por sua vez, ficam desconcertados diante de meninas de sua idade que se comportam como mulheres sensuais. Como vai ser o desenvolvimento sexual dos meninos diante dessa esquisitice?"

O aumento da exposição das meninas a cenas de erotismo, sobretudo na televisão, ativa o hipotálamo, região cerebral associada às emoções e aos impulsos sexuais. Com isso, o organismo incrementa a produção pelos ovários dos hormônios estrógeno e progesterona, o que antecipa a chegada da menarca. Durante o último século, a idade média em que ocorria a primeira menstruação caiu de 16 para 12 anos. "Muitos pais não têm dúvidas de que a intensa exposição de seus filhos a programas de TV que fazem alusões ao sexo trazem a puberdade mais cedo. Mas pesquisadores da Universidade de Florença têm uma explicação complementar: ver televisão também faz a adolescência passar mais rápido. Um estudo que terminou no mês [de maio de 2004] na cidade toscana de Cavriglia mostrou um aumento espantoso de produção do hormônio melatonina em crianças que tiveram de se afastar da televisão, do computador e do vídeo. Uma das funções da melatonina é retardar o progresso do amadurecimento sexual das crianças." – *Jornal do Brasil*, 28 de junho de 2004, pág. A11.

Para os que acham que essa erotização do cotidiano não tem influência na vida das pessoas, seria interessante refletir sobre os seguintes fatos: somos um dos campeões mundiais de prostituição infantil. Transformamo-nos num "paraíso" do turismo sexual. Somos um dos maiores (senão o maior) exportadores mundiais de travestis. Ocupamos lugar de destaque nas estatísticas de incidência de Aids. Apresentamos números alarmantes em matéria de gravidez na adolescência. No Brasil, a cada ano, cerca de 20 por cento das crianças que nascem são filhas de adolescentes, número que representa três vezes mais garotas com menos de 15 anos grávidas que na década de 1970. A grande maioria dessas adolescentes não tem condições financeiras nem

emocionais para assumir a maternidade e, por causa da repressão familiar, muitas delas fogem de casa e quase todas abandonam os estudos.

A Pesquisa Nacional em Demografia e Saúde, de 1996, já havia mostrado um dado alarmante: 14 por cento das adolescentes tinham pelo menos um filho e as jovens mais pobres apresentavam fecundidade dez vezes maior. Entre as garotas grávidas atendidas pelo SUS no período de 1993 a 1998, houve aumento de 31 por cento dos casos de meninas grávidas entre 10 e 14 anos. Nesses cinco anos, 50 mil adolescentes foram parar nos hospitais públicos devido a complicações de abortos clandestinos. Quase três mil na faixa dos 10 aos 14 anos.

A palavra adolescência vem do latim *adolescere* que significa "fazer-se homem/mulher" ou "crescer na maturidade". Mas, infelizmente, o que se vê não é um amadurecimento sadio. Meninas, que deveriam estar brincando com bonecas, de repente têm nos braços bebês, atropelando etapas pelas quais ainda deveriam passar na vida, a fim de obterem um amadurecimento normal.

A gravidez na adolescência foi tema de uma campanha de prevenção lançada em 1999 pelo Ministério da Saúde. Na época, o então ministro José Serra causou reboliço ao sugerir que o exemplo da apresentadora de TV Xuxa, orgulhosa de sua filha Sasha, fruto de "produção independente", pode ter exercido influência nociva sobre as meninas. É claro que Xuxa "botou a boca no mundo".

Em novembro do mesmo ano, ela estreou seu novo filme, Xuxa Requebra (de Tizuca Yamazaki). A princípio, parecia mais uma das produções da loira, com muita música e comerciais disfarçados (*merchandising*). Dessa vez, no entanto, Xuxa inovou nos ingredientes, incluindo sexo, drogas e violência. Uma das protagonistas da história é Macedão, traficante de drogas (interpretada por Elke Maravilha) que usa sua academia de dança como fachada para os "negócios". Em certo momento, a gangue chefiada por Macedão espanca Xuxa, numa cena banhada a sangue. Os heróis da trama, por sua vez, só pensam em sexo, enquanto o cantor Daniel canta um refrão, que diz: "O amor não é só sexo, mas o sexo faz parte do amor." Filme para crianças?

Na verdade, segundo a psicóloga Lídia Aratangy, "as crianças não conseguem decodificar direito os temas ligados ao universo adulto, e acabam ficando angustiadas". "Por que expor as crianças ao mundo das drogas e da violência num filme feito apenas para diverti-las?", pergunta Ruth Rocha.

Conseqüências da pornografia – No livro *Vivendo nos Limites*, o Dr. James Dobson publicou uma conversa que teve com o estuprador e *serial killer* (assassino serial) Ted Bundy, 17 horas antes de sua execução na cadeira elétrica, numa cadeia da Flórida, em 1989. Na entrevista, Bundy, que admitiu ter matado mais de 30 mulheres num período de quatro anos, conta que cresceu numa família bem estruturada e teve uma formação cristã. Seus problemas começaram quando encontrou, na rua, revistas pornográficas, tendo a atenção despertada para o assunto. "Essa paixão era o ponto maior", disse Bundy, "e não sei por que eu era tão vulnerável a ela. Tudo o que sei é que a pornografia teve um impacto sobre mim que foi vital para todo o comportamento violento em que eu entrei."

Mais adiante, na conversa, Bundy diz que "basicamente era uma pessoa normal. Eu não era um cara que vivia em bares ou um vagabundo, nem mesmo alguém tão pervertido a ponto que as pessoas olhassem e dissessem: 'Eu sei que tem alguma coisa errada com ele; eu posso jurar.' Eu era basicamente uma pessoa normal. Tinha bons amigos. Vivia uma vida normal, exceto por esse pequeno, poderoso e altamente destrutivo sentimento que eu mantinha em segredo, só para mim, e não permitia que ninguém mais o soubesse. E parte do choque e horror para os meus amigos e familiares, anos atrás, quando fui preso pela primeira vez, foi que não havia nenhuma pista. Eles olhavam para mim, e viam um garoto americano normal. Eu acho que as pessoas precisavam perceber que muitos de nós que temos sido influenciados

pela violência na mídia – em particular a violência pornográfica – não nascemos de algum tipo de monstros. Nós somos os seus filhos, seus maridos, crescemos em famílias normais. E também que a pornografia pode alcançar e agarrar uma criança em qualquer casa hoje em dia. Ela me alcançou fora do meu lar, há vinte, trinta anos, mesmo que os meus pais fossem bastante diligentes em proteger os filhos. E mesmo que tivéssemos um lar cristão – não há proteção contra esse tipo de influência que está solta numa sociedade que a tolera".

Como viveu muitos anos em prisões, Bundy disse ter encontrado detrás das grades homens que, assim como ele, foram motivados à violência e, sem nenhuma exceção, profundamente envolvidos em pornografia. E menciona que o próprio FBI tem um estudo sobre homicídio em série que mostra que entre esse tipo de assassinos existe interesse comum pela pornografia.

"Em suas cidades e comunidades existem pessoas à solta, assim como eu, com impulsos perigosos", advertiu Bundy, "que têm sido alimentadas dia a dia pela violência da mídia em suas várias facetas, particularmente a violência sexualizada. E o que me amedronta – vamos falar sobre o presente, porque o que eu tenho estado falando é sobre vinte, trinta anos atrás, quando me deparei com a pornografia – o que me amedronta e me deixa estarrecido é quando eu vejo o que passa na TV. Alguns tipos de filmes, todo esse tipo de violência que entra nos lares todos os dias, eles não mostrariam em cinemas pornô há trinta anos."

E o Dr. Dobson, na conclusão da entrevista, comentou: "Bundy estava certo quando disse que a maioria dos assassinos em série são viciados em pornografia violenta. ... Não quero dizer que toda pessoa exposta à obscenidade se tornará um assassino, é claro, mas muitos irão!"

Vítima da pornografia – A escritora Laurie Hall foi outra vítima da pornografia, mas de modo diferente. Seu marido, filho de missionários, começou a olhar revistas indecentes de colegas de trabalho quando jovem, e o vício teve início. Estavam casados havia 18 anos

quando ela descobriu por que ele se atrasava toda noite, não cumpria suas promessas e era tão ausente. Ele mantinha uma vida dupla, mas não conseguia mais sustentar a boa imagem que queria que os outros vissem. Estava afundado demais no mundo de fantasias que criara através da pornografia e da prostituição. Apesar do arrependimento sincero, ele levou anos para conseguir sair do vício. Laurie descreve essa luta em seu livro *An Affair of the Mind*, um alerta sobre os perigos reais da pornografia.

No capítulo 7, ela fala sobre o que a indústria da pornografia não quer que as pessoas saibam: "Gostaríamos de acreditar que a pornografia se restringe apenas a uma atividade mental, que não causa repercussões comportamentais ou implicações emocionais. Falam-nos que é uma questão de liberdade de expressão. Falam que é um crime sem 'vítimas', pois não se pode ver vítimas de imediato. Não há delito de corpo para provar que houve morte. Não há prateleiras vazias para mostrar que algo foi roubado. Não há nenhum carro destruído que se possa estacionar do lado de fora do colégio para avisar aos outros sobre as conseqüências de atividades perigosas. Apesar de não haver nenhuma arma com vestígios de pólvora, há muitas evidências circunstanciais que provam que ocorreu uma morte. Aqueles que querem que você acredite que a pornografia é um direito garantido pelo primeiro artigo [da Constituição dos Estados Unidos] não vão falar sobre a devastação silenciosa que ocorre nos corações de homens, mulheres e crianças quando alguém da família adota a filosofia *Playboy* de relacionamentos descartáveis. Argumentam simplesmente que pornografia é 'liberdade de expressão' e tentam persuadi-lo de que não tem efeito algum além da excitação breve do momento. Querem que se pense que a pornografia é apenas um momento em meio a uma vida produtiva.

"Não querem que você saiba que as imagens da, e experiências produzidas pela, pornografia são gravadas permanentemente em seu cérebro por uma curiosa mistura de hormônios que são liberados quando materiais explicitamente sexuais são vistos. Não querem que se saiba

que essa mistura de hormônios se torna mais potente quando o sexo retratado envolve violência ou medo. Eles especialmente evitam que se saiba que, como resultado desse processo de 'impressão', sexo para você de agora em diante estará ligado ao medo, à violência, e à vergonha."

Laurie tem toda razão, e uma pesquisa sobre a memória realizada pelo psicólogo James L. McGaugh da Universidade da Califórnia, corrobora as declarações da escritora. McGaugh sugere que experiências ocorridas no momento da excitação emocional (que pode incluir a excitação sexual) ficam "trancadas no cérebro por um hormônio da glândula adrenal, epinefrina, e são difíceis de apagar". – Citado no artigo de Victor B. Cline, "Efeitos da pornografia sobre adultos e crianças" (New York: *Morality in Media*, pág. 7).

O futuro do mundo, do ponto de vista da moralidade, parece que está sendo destruído. A mente da nova geração está cada vez mais poluída, em nome de uma "liberdade de expressão" que escraviza e vicia. Ainda duvida disso? Pesquisa realizada na Universidade da Califórnia mostra que essa preocupação não é exagerada. Dois pesquisadores estudaram homens universitários "normais". Eles perguntaram a centenas de rapazes: "Você violentaria uma mulher, se soubesse que nunca seria pego?" Mais de 50 por cento disseram que sim!

"Cada vez mais a pornografia se soma à violência sadomasoquista", afirma Niceto Blázquez. "Passa-se da oferta pornô-leve à pornografia explícita e lasciva servida em termos de sexo cru automático contra toda sensibilidade humana. Eliminando o fator sentimento e a imaginação inocente, tem-se gerado nos espectadores assíduos a este tipo de espetáculos a necessidade de sensações cada vez mais intensas e violentas, com incursões quase rotineiras no campo das perversões sexuais. ... Pela sua própria natureza, a pornografia questiona o caráter familiar da sexualidade humana e supõe um desprezo da vida íntima dos demais." – *Ética e Meios de Comunicação*, págs. 477 e 478.

O texto a seguir, escrito há um século por Ellen G. White, é hoje mais do que atual; é um retrato de nossos dias: "As provocantes histórias de amor e os quadros impuros exercem influência corruptora. ... Fotografias de mulheres nuas são freqüentemente oferecidas à venda. ... É esta uma época em que a corrupção prolifera por toda a parte. A concupiscência dos olhos e as paixões corruptas são despertadas pela contemplação e pela leitura. O coração é corrompido pela imaginação. O espírito se compraz em contemplar cenas que despertam as mais baixas e vis paixões. Essas desprezíveis imagens, vistas através de uma imaginação deturpada, corrompem a moral e preparam as criaturas enganadas e imprudentes para darem rédeas soltas às paixões pecaminosas. Então se seguem pecados e crimes que arrastam os seres formados à imagem de Deus ao baixo nível dos animais, mergulhando afinal na perdição. Abstenham-se de ler e ver coisas que inspirem pensamentos impuros." – *Testemunhos Para a Igreja*, vol. 2, pág. 410.

O patriarca Jó certa vez declarou: "Quando era jovem, fiz um trato com Deus. Nunca olharia para uma mulher com intenções impuras em meu coração" (Jó 31:1, Bíblia Viva). É difícil seguir esse piedoso exemplo quando se é constantemente bombardeado pela sensualidade exibida nos filmes e na mídia em geral. E Satanás, nos bastidores, sabe muito bem disso. Por isso, a oração do Pai Nosso, hoje mais do que nunca, deve ser uma constante em nossa vida: "Livra-nos do mal, Senhor."

No capítulo 1 de seu livro *Sexualidade Plena* (Casa), a endocrinologista Valéria Peixoto Meira afirma que "vivemos num mundo cheio de impurezas e corrupção. Não é tarefa fácil discernir com equilíbrio, contornar dificuldades e manter-se incontaminado mesmo quando já temos alguma experiência e conhecimento".

"Antes de tudo", continua ela no mesmo capítulo, "sexualidade não deve ser desvinculada de afetividade porque o seu mais nobre propósito é expressar amor. Satisfação fisiológica e procriação vêm em seguida, até porque, mesmo depois de satisfeitos esses dois aspectos, pelo plano divino, as partes (homem e mulher) devem continuar juntas, partilhando a vida. Este não só é o plano de Deus, como é a aspiração do coração humano. Ninguém deseja ser 'descartado' após ser

'usado'. Se só levarmos em conta o erotismo que é flutuante, ou seja, instável, a sexualidade gerará muitas inseguranças e frustrações. Ela tem que se instalar com comodidade e intimidade, sobre as bases do amor (*ágape*) companheirismo, do amor princípio – que vai infinitamente além das emoções e atinge em cheio o verdadeiro sentido da vida. Sem amizade, cumplicidade, partilha num nível mais profundo que o plano físico, nenhuma relação subsiste ou tem significado real."

Os cristãos precisam opor resistência a essa avalanche de impureza que assola o mundo e mostrar que o sexo pode e deve ser vivenciado dentro do plano de Deus para os seres humanos. Devem mostrar na vida conjugal que sexo, carinho, pureza e felicidade podem e devem coexistir.

Conselhos divinos

"Firmem seus pensamentos naquilo que é verdadeiro, bom e direito. Pensem em coisas que sejam puras e agradáveis e detenham-se nas coisas boas e belas que há em outras pessoas. Pensem em todas as coisas pelas quais vocês possam louvar a Deus e alegrar-se com elas." Filipenses 4:8, *A Bíblia Viva*.

"Entre vocês não deve haver nem sequer menção de imoralidade sexual como também de nenhuma espécie de impureza e de cobiça; pois essas coisas não são próprias para os santos." Efésios 5:3.

"Por isso também me esforço por ter sempre consciência pura diante de Deus e dos homens." Atos 24:16.

O segredo da vitória

"O espírito independente... perde sua desenvoltura e liberdade, sobretudo numa sociedade que cada vez tem menos tempo de ler e se serve cada vez mais da imprensa como alimento de sua formação de consciência e juízo."

Claudio Tognolli, *A Sociedade dos Chavões*

Considerado um dos mais importantes críticos literários da atualidade, Harold Bloom é autor de duas dezenas de livros sobre literatura e é professor há mais de 40 anos – leciona nas universidades Yale e de Nova Iorque, nos Estados Unidos. Numa entrevista concedida à revista *Veja*, do dia 31 de janeiro de 2001, com o título "Leio, logo existo", Bloom afirma que "não é possível pensar sem lembrar – e são os livros que ainda preservam a maior parte de nossa herança cultural. Finalmente, e este motivo está relacionado ao anterior, eu diria que uma democracia depende de pessoas capazes de pensar por si próprias. E ninguém faz isso sem ler". É como diz a frase anônima: "Quem não lê, mal ouve, mal fala, mal vê."

Noutra edição de *Veja* (7 de julho de 1999), Alberto Manguel, autor do livro *Uma História da Leitura*, diz que "a atual cultura de imagens é

superficialíssima... Pense, por exemplo, nas imagens veiculadas pela publicidade. Elas captam a nossa atenção por apenas poucos segundos, sem nos dar chance para pensar. Essa é a tendência geral em todos os meios visivos. Assim, a palavra escrita é, mais do que nunca, a nossa principal ferramenta para compreender o mundo. A grandeza do texto consiste em nos dar a possibilidade de refletir e interpretar".

Lamentavelmente, segundo pesquisa do Ipsos World Monitor, realizada em dez países, o Brasil é onde as crianças e os adolescentes lêem menos e assistem mais a TV. Os brasileirinhos reservam menos de uma hora por dia para leitura (43 por cento não lêem), amigos (43 por cento não brincam com outras crianças), computador (69 por cento não usam o aparelho), esportes (79 por cento não praticam exercícios); mas gastam mais de três horas por dia com a TV (57 por cento têm na televisão seu principal passatempo). – Fonte: Revista *Veja*, 27/10/2004.

O professor de Neurologia e Psiquiatria da Universidade de Viena e criador da Logoterapia, Viktor Frankl, afirma que "vivemos numa sociedade de superabundância; essa superabundância não é somente de bens materiais, mas também de informações, uma explosão de informações. Cada vez mais livros e revistas se empilham sobre as nossas escrivaninhas. Vivemos numa enxurrada de estímulos sensoriais, não somente sexuais. Se o ser humano quiser subsistir ante essa enxurrada de estímulos trazida pelos meios de comunicação de massa, ele precisa saber o que é e o que não é importante, o que é e o que não é essencial, em uma palavra: o que tem sentido e o que não tem". – *A Presença Ignorada de Deus*, pág. 70.

Dá para entender, então, por que Satanás quer a todo custo afastar as pessoas da leitura e levá-las a uma absorção irrefletida de informações. Se no aspecto secular a leitura é importante, imagine o quão mais importante ela é para os que buscam viver uma vida espiritual significativa. Embora haja quem pense que religião é coisa de ignorantes, a Bíblia vai noutra direção e nos aconselha a transformarmo-nos pela "renovação da [nossa] mente" (Romanos 12:2) e julgar "todas

as coisas" (I Tessalonicenses 5:21). Nosso livre-arbítrio, dom com o qual fomos dotados pelo Criador e que é determinante no grande conflito, só pode ser realmente exercido em sua plenitude quando sabemos pensar, analisar, julgar e escolher. E parte dessa capacidade advém da leitura e da obtenção de conhecimento útil.

No livro *Why Read* (Por que ler), Mark Edmundson afirma que a leitura é "a segunda chance que a vida oferece para o nosso crescimento pessoal". Durante a infância e a adolescência, segundo ele, passa-se por um processo de socialização. Aprende-se o que é certo e o que é errado com os pais e os professores e se começa a agir de acordo com o senso comum. Depois, é a leitura que nos permite desenvolver idéias próprias, conceitos e valores.

Infelizmente, há até os que fogem dos livros. Falando a respeito do escritor português José Saramago, Bloom acha "que num mundo dominado pela imagem, livros difíceis como os dele [de Saramago] poderão deixar de ser lidos em 20 ou 30 anos. As crianças estão crescendo cercadas por telas. A longo prazo, não sei qual pode ser o efeito disso sobre a capacidade das pessoas de ler para buscar não apenas informação, mas sabedoria e autoconhecimento".

Existe, na verdade, um paradoxo na história atual da humanidade. O conhecimento humano está aumentando explosivamente. Antigamente, calculava-se que o conhecimento dobrava a cada 18 meses. Hoje, parece que dobra a cada nove. "Embora coletivamente o mundo esteja ficando mais inteligente, individualmente estamos ficando cada vez mais burros", escreveu Stephen Kanitz, em sua coluna na *Veja*, do dia 6 de agosto de 2003.

Pesquisa realizada pela Universidade da Califórnia indicou que em 2002 foi produzida em todo o planeta informação em volume suficiente para ocupar 500 mil bibliotecas como a do Congresso norte-americano. Os cinco bilhões de gigabytes de informação correspondem a 800 megabytes por pessoa – o que daria uma pilha de livros com nove metros de altura para cada um.

Segundo Kanitz, se você ler três livros por mês, dos 20 aos 50 anos, serão mil livros lidos numa vida. Mas isso nem chega perto dos 40 mil publicados todo ano só no Brasil. Comparado com os 40 milhões de livros catalogados pelo mundo afora, mais de 4 bilhões de *sites* na Internet, teses de doutorado, artigos e documentos espalhados por aí, é muito provável que seu conhecimento não passe de 0,0000000000025 por cento do total existente.

É claro que a imensa massa desse conhecimento produzido a cada ano é perfeitamente dispensável, quando não desprezível. Mas a ironia reside justamente no fato de que, embora muito se produza atualmente, cada vez menos se sabe das coisas.

O sociólogo francês Jean Baudrillard, comentando o papel da Internet, na página 12 do caderno Bem-Vindo ao Futuro, da *Folha de S. Paulo* do dia 19/02/92, afirma que "tudo é volatilizado. Mais do que um espaço de conhecimento, é um espaço de desaparecimento, uma forma de perda por excesso que nos submerge. ... Mergulhamos na imagem, assim como nos tornamos parte de uma rede. Deixamos de existir, exceto enquanto terminal. Deixamos de ter um lugar próprio".

Jerônimo (340-420) falava em "ignorância desejada", ou seja, a atitude de quem, deliberadamente, não dá importância à cultura, mesmo tendo um grau satisfatório de escolaridade. Há um grande número de analfabetos desse tipo nos países desenvolvidos.

No ótimo livro *Fuga Para Deus* (Casa), Jim Hohnberger apresenta uma história fictícia (mas baseada em fatos reais) bastante interessante, no capítulo 3:

"Aquela convenção foi a maior que o mundo já viu. De cada canto da Terra vieram os delegados, os quais se viam preocupados porque, ao invés de ter que destruir os concorrentes, eles mesmos corriam o risco de serem destruídos. Naquela noite, discursaria a estrela do evento, o seu extraordinário líder. Os delegados cochichavam uns com os outros, expressando repetidas vezes a esperança de que se ninguém fosse capaz de reverter aquela situação, o orador da noite era!

"Ele sempre fora seu líder. Mais que isso, ele era aquele a quem todos gostariam de imitar. Ele contava com o afeto e a lealdade de todos, e com o passar dos anos, tornara-se, em essência, o deus deles. Um aplauso ensurdecedor irrompeu quando ele apareceu diante de todos, tomando o seu lugar na plataforma. Ele contempla o mar de rostos erguidos, atentos, e como um político, se embevece com a aprovação da multidão. Ao diminuir a ovação, ele respira fundo, e começa.

"'Escutem bem, seus demônios! Vocês não farão com que os cristãos deixem de freqüentar os cultos, pois eles continuarão a fazê-lo! Vocês não conseguirão evitar que eles se apeguem a suas doutrinas nem que façam suas orações. Eles continuarão a fazê-lo! Devemos mudar nossa tática, se quisermos continuar a ter sucesso.

"'A chave para isso é o tempo, meus amigos. Podemos deixar que eles continuem com suas doutrinas, suas orações e seus cultos, contanto que controlemos o tempo deles. O tempo é o ingrediente mais importante, pois se eles não tiverem tempo, nunca vão conseguir aquela conexão salvadora com *Jesus*!' disse ele, cuspindo rancorosamente ao pronunciar aquela última palavra.

"Satanás prosseguiu: 'Deixem-nos pensar que estão salvos enquanto controlamos o tempo deles, e eles serão tão nossos quanto aqueles que nunca puseram os pés na igreja. E como vamos fazer isso? Simples. Vamos mantê-los ocupados com coisas fúteis e inventar um sem-número de esquemas para ocupar a mente deles. Vamos incentivá-los a gastar, gastar, e gastar, e então trabalhar, trabalhar, e trabalhar para poderem pagar as contas. Vamos inundar a correspondência deles com catálogos cheios de ofertas tentadoras. A seguir, para que tenham como comprar, lhes encaminharemos ofertas irrecusáveis de cartões de crédito.

"'Vamos ensinar-lhes que a felicidade vem de coisas, e vamos induzir os maridos a trabalharem 8, 10, 12 horas por dia, seis a sete dias por semana. Que tenham dois empregos, se preciso for. Façamos aparentar que é necessário que a esposa trabalhe fora. Vamos dizer-lhes que essa é a única saída, se quiserem manter o padrão social da família. Colocaremos,

então, as esposas para trabalharem duro no emprego e em casa, de modo que elas não tenham mais energia para seus maridos e filhos.

"'Vamos estimular a mente deles para que não consigam ouvir Jesus lhes falando à consciência. Bombardearemos seus sentidos com música, tocando nas casas, no trabalho, e nas lojas. Certifiquem-se de que notícias ruins cheguem a eles onde quer que estejam. Para isso, usem jornais, revistas, rádios e a TV, 24 horas por dia.

"'Corromperemos a estrutura moral de seus casamentos e também dos jovens, colocando imagens sensuais que provoquem pensamentos impuros em cartazes, filmes, jornais, capas de revistas, e, claro, na televisão. Usemos os programas de TV para que bem ali, nas salas de estar deles, haja um desfile dos mais perversos membros da sociedade. Faremos com que se alegrem com os mais sórdidos detalhes do comportamento imoral, até que comecem a ver o mal apenas como uma alternativa qualquer.

"'Faremos também com que eles se divirtam com os entretenimentos, os problemas e a escória do mundo. Exibiremos detalhes de problemas dos ricos e famosos. Desviaremos a atenção deles das realidades sérias da vida por meio da vã esperança de ganhar na loteria, em sorteios e cassinos. Encheremos suas estantes com livros, revistas, e mais livros. Isso significa tempo; e quanto mais tempo com tudo isso, menos tempo com Deus.

"'Encheremos as casas deles com computadores, colocando-os numa rodovia eletrônica cujas saídas nós controlaremos. Mandaremos um monte de e-mails para eles, e os sufocaremos com lixo eletrônico e intermináveis informações. Vamos dar-lhes *notebooks*, de maneira que estarão sempre trabalhando.

"'Que todos tenham um *pager*, mesmo as crianças. Encham o dia deles com ligações telefônicas. Dêem para eles telefones sem fio e celulares, de maneira que seja fácil conversar o tempo todo. Certifiquem-se de que suas secretárias eletrônicas estejam reproduzindo todos os recados.

"'Vamos preencher todo o tempo dos filhos com atividades, programas esportivos na escola e fora dela, dança, balé, clube de escotismo, outros clubes, aulas de música, festa de debutantes e outras festinhas. Vamos deixá-los estressados com muito dever de casa, independentemente da idade. Mandaremos as crianças menores para o jardim de infância e a pré-escola, de maneira que fiquem longe da influência dos pais. Deixem que eles levem, o tanto quanto possível, uma vida à parte da dos pais, de modo que quando se tornarem adolescentes, não tenham nada em comum com o papai e a mamãe. Vamos deixá-los tão estressados que eles não terão como não responder à nossa motivação para terem atividades sexuais, fumarem, beberem bebidas alcoólicas e usarem drogas, tudo como fuga ao estresse a eles infligido.

"'Mesmo a recreação, façamos com que seja em excesso. Vamos mandá-los em viagens de férias das mais caras. Façamos com que vivam num ritmo frenético! Que eles voltem dos fins de semana exaustos, inquietos e despreparados para retomar o ritmo normal da semana que se inicia. Não deixemos que tenham contato com a natureza. Ao invés disso, façamos com que freqüentem os parques de diversões, os eventos esportivos, os concertos, os shows e o cinema. Que nosso *slogan* seja: *As férias os deixam cansados o bastante para que voltem a trabalhar e pobres o suficiente para que tenham que fazê-lo*!

"'Se eles conseguirem evitar essas armadilhas, usemos suas próprias igrejas contra eles. Vamos dar-lhes muitos serviços, muitas responsabilidades e problemas para resolver; com isso, o tempo será consumido em boas obras. Quando eles tiverem reuniões de congraçamento espiritual, vamos instigá-los a se envolverem com fofocas e conversas supérfluas, de modo que cheguem em casa com a consciência pesada, e as emoções perturbadas. Promovamos crise após crise na igreja deles para que estejam sempre tão ocupados 'apagando incêndios', que não tenham tempo de avivar a chama do evangelho no próprio coração. Vamos estimulá-los a estudar as doutrinas e a espalhar o evangelho. Que freqüentem seminários sobre liderança e grandes congressos sobre evangelismo.

"'Deixemos o caminho desimpedido para grandes eventos interdenominacionais que promovam uma reforma. Façamos todo o possível para que eles finjam estar colocando a família e os valores familiares em primeiro lugar. Então vamos envolvê-los em assuntos sociais de importância, como o aborto. Deixem que eles levem um estilo de vida conservador, mas por favor, façam o que for necessário para evitar que eles venham para a Bíblia e para Deus como pecadores que precisam de salvação. Se eles fizerem isto, tudo estará perdido.

"'O tempo é a nossa arma mais poderosa e nosso melhor aliado, meus companheiros! Vamos usá-lo sabiamente e deixá-los dormir em seus equívocos por mais um pouco. Depois disso, tanto o mundo como a igreja serão nossos e teremos conquistado uma vitória eterna!'

"Com as mãos erguidas, Satanás conclama seus agentes: 'À vitória! À vitória! À vitória!' E não só o eco, como também os resultados dessa tenebrosa reunião chegam até nós, ainda hoje."

Não sei quanto a você, mas há momentos em que me sinto angustiado com a pilha de papéis, revistas e jornais que cresce em minha mesa e não dou conta de ler; com os inúmeros e-mails para serem respondidos, e com aquele documentário ou livro, "na fila", convidando-me para ser assistido ou lido. A própria avalanche de informação do mundo moderno não deixa de ser uma forma de dominação, conforme escreveu José Arbex Jr., no prefácio do livro *Padrões de Manipulação na Grande Imprensa* (Fundação Perseu Abramo): "Notícias do mundo inteiro são despejadas em tamanha quantidade, e com tanta rapidez, que mal tomamos conhecimento de um assunto e logo outro já ocupa os telejornais e, conseqüentemente, as manchetes da mídia impressa, fazendo que rapidamente seja esquecido aquilo que havia pouco ainda era considerado 'fundamental'. A 'aceleração tecnológica' do mundo prova-se um eficaz instrumento de dominação." E que dominação!

Você tem alguma dúvida sobre quem está interessado nessa situação à qual a humanidade chegou? Um mundo cheio de pessoas que, embora estejam abarrotadas de informação (e muito lixo), não sabem

pensar e praticamente agem por automatismo, seguindo as mais diversas "ondas". Quão conveniente é isso para o grande "dramaturgo caído" que age nos bastidores deste mundo.

Desafio espiritual – Se ter uma mente equilibrada, capaz de discernir entre o joio e o trigo no mundo da informação já é um tremendo desafio, ser cristão nos dias de hoje é ainda mais desafiador – é um desafio espiritual. Talvez em nenhuma outra época da História tenha sido tão difícil. As prateleiras dos maus pensamentos e maus hábitos estão cheias e nos aguardando em cada esquina da vida. Não precisamos andar muito para ser desafiados e colocados em prova: ligamos a TV e lá está o "mundão" a nos sugerir (quase impondo) seu estilo de vida; giramos o *dial* do rádio e (descontando algumas raras estações) só encontramos músicas sem sentido para quem procura viver um estilo de vida cristão; acessamos a Internet e, se não formos bastante objetivos, esbarramos em lixo de toda espécie.

De fato, a tentação está aí. Satanás sabe que dispõe de pouquíssimo tempo e está usando suas últimas e mais poderosas "cartas" para enredar o maior número possível de pessoas, antes que o drama cósmico tenha fim.

Mas, ao mesmo tempo em que o sentimento de impotência frente às insinuações do maligno é algo perfeitamente normal para nós – meros mortais dependentes – é digno de nota o fato de Deus ter registrado nas Escrituras Sagradas a história de pessoas que, como todas as demais de todas as épocas, passaram por provas aparentemente impossíveis de ser vencidas.

E mesmo vivendo em dias tão probantes, temos que admitir que as dificuldades pelas quais algumas pessoas da Bíblia passaram excedem em muito àquelas pelas quais passamos. Pense no que significa ser separado da família e levado cativo por um povo estranho e pagão, ameaçado de morte numa fornalha ardente, ser tentado por uma jovem mulher casada quando ninguém está olhando e ainda por cima poder obter vantagens materiais dessa relação ilícita... "Ah, mas eles

eram jovens santos, especiais", pode dizer ou pensar alguém. Mas lembre-se: "O que homens fizeram, homens podem fazer." Eram jovens santos, sim. Mas sujeitos às mesmas tentações, e carentes das mesmas necessidades básicas que nós. Qual o segredo deles, então?

A vitória e seus segredos – Se houve um jovem que poderia reclamar do que a vida lhe reservou, esse era José. Era um garoto mimado e "acostumado à ternura dos cuidados de seu pai". – *Patriarcas e Profetas*, pág. 215. Tinha tudo o que queria. Mas um dia a calamidade bateu-lhe à porta. Os irmãos, enciumados, o venderam a uma caravana de ismaelitas que vinha de Gileade.

No Egito, foi novamente vendido. Desta vez ao oficial do Faraó e capitão da guarda, Potifar. E os problemas de José estavam apenas começando.

Imagine-se naquela situação. Arrancado do lar paterno e levado para uma terra estranha – e como escravo. Mesmo assim, na casa de Potifar "José não se envergonhava da religião de seus pais, e não fazia esforços para esconder o fato de ser adorador de Jeová". – *Ibidem*, pág. 216.

Esse era o segredo de José: fidelidade a Deus e aos ensinos de seus pais. Mesmo assim, isso não o isentava de problemas. Acusado de assédio pela esposa de Potifar, foi levado ao cárcere (teria sido morto, se Potifar acreditasse na esposa infiel). Uma vez mais o jovem hebreu tinha motivos para reclamar de Deus. Mas não; deixou-se usar por Ele lá na prisão também. Deu bom testemunho mesmo naquela situação difícil. E, tempos depois, reconhecidas suas capacidades e retidão de caráter, o faraó lhe disse: "Tu estarás sobre a minha casa, e por tua boca se governará todo o meu povo." Gênesis 41:40.

Tremenda guinada! De escravo encarcerado a governador. E aí se vê que aquele jovem realmente mantinha viva união com o Céu, pois seu caráter "resistiu de modo semelhante à prova da adversidade e da prosperidade". – *Ibidem*, pág. 222. Quando pobre, fez de Deus seu maior tesouro. Quando rico e poderoso, podendo dar lugar à vingança e usufruir de todos os prazeres concebíveis, pensou apenas no bem que poderia fazer ao povo e em como poderia honrar o nome de seu Deus.

Um jovem de valor, fiel em todas as circunstâncias, que resistia aos pensamentos impuros e fugia do mal, e, no entanto, essencialmente igual a qualquer outro, inclusive a você e a mim.

Fidelidade recompensada – Daniel e seus três amigos hebreus viveram momentos semelhantes aos de José. Foram igualmente feitos cativos por um povo pagão, os babilônios. Em Babilônia, foram submetidos às mais diversas tentações e venceram, mesmo em face da morte.

O segredo? "Três vezes ao dia [Daniel] se punha de joelhos, orava e dava graças diante do seu Deus." Daniel 6:10. Além disso, sabia que "nada há mais apropriado para fortalecer o intelecto do que o estudo das Escrituras". – *Caminho a Cristo*, pág. 90.

Oração aliada ao estudo da Bíblia. A fórmula é antiga, mas não existe outra. Aqui reside a fonte de poder para vencer o mal. Se estas duas coisas não lhe são espontâneas ou agradáveis, peça ajuda a Deus. Lembre-se do jovem Daniel e de que "ele foi brilhante exemplo daquilo que os homens podem chegar a ser quando unidos com o Deus da sabedoria". – *Santificação*, pág. 19.

Ellen White, no livro *Só Para Jovens*, na página 35 (edição atualizada), diz ainda que jamais poderemos conseguir um bom caráter só com o desejá-lo. "Isto só pode ser obtido através de esforço." Atenção às pequenas coisas, temperança no viver, desviar-se do mal pelo poder de Deus, fazer da Bíblia nossa leitura número um e da oração um hábito prazeroso, eis nosso "esforço" diário; o segredo da vitória, se quisermos de fato vencer.

Transformado pela convivência – Quantas vezes nos damos conta de estar falando ou agindo de modo semelhante ao das pessoas com as quais convivemos mais intimamente. Isto é perfeitamente natural. Cônjuges, com o tempo, acabam se assemelhando em muitos aspectos. É o resultado da convivência.

João era um jovem muito nervoso. Fora até apelidado de "Filho do Trovão". Ai daquele que se atravessasse em seu caminho nos maus dias! Mas quando conheceu a Cristo, algo interessante foi acontecendo. João "se achegava a Jesus, sentava a Seu lado, recostava-se-Lhe ao peito. Assim como a flor sorve o orvalho e a luz, bebia ele da luz e vida divinas. Contemplou o Salvador em adoração e amor, até que a semelhança de Cristo e comunhão com Ele se tornaram seu único desejo, e em seu caráter se refletiu o caráter do Mestre". – *Educação*, pág. 87. De Filho do Trovão a Discípulo do Amor!

Convivência. Essa é a solução para os nossos defeitos de caráter e o segredo para vencer neste mundo hostil. "Todas as nossas esperanças atuais e futuras dependem de nossa relação com Cristo e com Deus." – *Review and Herald*, 19 de agosto de 1909. Buscar a vitória sobre o pecado sem a comunhão com Cristo, é tentar o impossível. À medida que nos aproximamos de Jesus, vamos sendo paulatinamente transformados à Sua semelhança.

Se você se sente longe de Cristo ou se sente esmagado pelos apelos do "mundo", lembre-se: seres humanos como você, hoje e no passado, venceram e vencem pela convivência diária com Cristo. Volte-se para Deus agora. Peça-Lhe perdão e forças para triunfar. Peça-lhe que o ajude a ser mais seletivo com relação aos filmes a que assiste, aos livros que lê, às músicas que ouve, etc. E jamais se esqueça de que "não há coisa alguma mais de molde a comunicar vigor à mente e robustecer o intelecto, do que o estudo da Palavra de Deus. Nenhum outro livro é tão poderoso para elevar os pensamentos ou fortalecer as faculdades, como as vastas verdades da Bíblia. Se a Palavra de Deus fosse estudada como deveria, os homens possuiriam uma amplitude mental, uma nobreza de caráter, uma estabilidade de propósito que raramente se vêem neste tempo". – *Obreiros Evangélicos*, pág. 249.

Não permita que nada – *nada* – o afaste dessa fonte de poder. Esse é o segredo da vitória.

Conforme escreveu Sarah Coleman Kelnhofer, em artigo publicado

pela *Revista Adventista* de Portugal, com o título "Entretidos e despercebidos" (agosto de 2002), "nada disso se pode conseguir sem verdadeira alegria no coração. Outra forma de dizer 'a fé sem obras é morta' (Tiago 2:20), é citar Oséias 6:6: 'Pois desejo misericórdia, e não sacrifícios; conhecimento de Deus em vez de holocaustos' (NVI). Se sacrificarmos os nossos entretenimentos com má vontade no coração e um fraco desejo de evitar o castigo de Deus no futuro, as nossas boas ações de nada valerão. Mas se primeiro nos conscientizarmos de que uma mudança no nosso estilo de vida nos levará para mais perto de nosso Criador e Rei, e depois pusermos voluntariamente essa mudança de amor em ação, abençoaremos outros e seremos abençoados. ... Que importa perder uns *shows* insignificantes aqui, quando, se seguirmos as linhas mestras de Deus, veremos o melhor *show* do Universo no outro lado da eternidade?"

Pense nisto

"Os que desejam ter a sabedoria que vem de Deus devem tornar-se néscios no pecaminoso conhecimento deste século, para serem sábios. Devem fechar os olhos, para não verem nem aprenderem o mal. Devem fechar os ouvidos, para que não ouçam o que é mau e não obtenham o conhecimento que lhes mancharia a pureza de pensamentos e de ação. E devem guardar a língua, para que não profira palavras corruptas e o engano se encontre em sua boca." – Ellen G. White, *O Lar Adventista*, pág. 404.

:: CAPÍTULO 12 ::

figurino adequado

"A vida inspira o teatro. O teatro pode inspirar a vida. Mas, a vida não é um teatro, porque vida é vida, teatro é teatro."

José Arrabal

Certa vez recebi um *e-mail* intitulado "Como nasce um paradigma". O texto dizia o seguinte: "Um grupo de cientistas colocou cinco macacos numa jaula, em cujo centro puseram uma escada e, sobre ela, um cacho de bananas. Quando um macaco subia a escada para apanhar as bananas, os cientistas lançavam um jato de água fria nos que estavam no chão. Depois de certo tempo, quando um macaco ia subir a escada, os outros enchiam-no de pancadas. Passado mais algum tempo, nenhum macaco subia mais a escada, apesar da tentação das bananas. Então, os cientistas substituíram um dos cinco macacos. A primeira coisa que ele fez foi subir a escada, dela sendo rapidamente retirado pelos outros, que o surraram. Depois de algumas surras, o novo integrante do grupo não mais subia a escada.

"Um segundo foi substituído, e o mesmo ocorreu, tendo o primeiro

substituto participado, com entusiasmo, da surra ao novato. Um terceiro foi trocado, e repetiu-se o fato. Um quarto e, finalmente, o último dos veteranos foi substituído. Os cientistas ficaram, então, com um grupo de cinco macacos que, mesmo nunca tendo tomado um banho frio, continuavam batendo naquele que tentasse chegar às bananas. Se fosse possível perguntar a algum deles por que batiam em quem tentasse subir a escada, com certeza a resposta seria: 'Não sei, as coisas sempre foram assim por aqui.'"

Como disse em alguns momentos, neste livro, tudo o que colocamos, consciente ou inconscientemente, para dentro de nosso cérebro – imagens, sons, textos, etc. – fica gravado lá. E nossos pensamentos são afetados por aquilo com que abastecemos a mente. Você pode dizer com certeza que quando toma uma decisão ou faz uma escolha está agindo por conta própria, exercendo seu livre-arbítrio? Será que muitas vezes não estamos "batendo nos outros macacos" sem nem saber por que fazemos isso? Até que ponto as informações que povoam nossa mente nos fazem ir "na onda" da maioria? "Todos nós nascemos originais e morremos cópias", afirmou Carl Jung.

Com oração e leitura da Bíblia, é possível – graças ao poder de Deus – tornar os registros mentais negativos indisponíveis. Caso contrário, Satanás pode acessá-los com o objetivo de nos prejudicar. Exatamente por isso, é de vital importância saber proteger a cidadela da nossa mente, a fim de que nossa vida espiritual não seja enfraquecida e mesmo destruída pelos ataques do maligno; pelas suas tentativas de nos levar na maré dos apelos do "mundo". Satanás "sabe qual a verdade essencial ao povo e se empenha em distrair as mentes das grandes verdades destinadas a prepará-las para o que está prestes a sobrevir ao mundo". – *Evangelismo*, pág. 602.

O apóstolo Paulo, numa de suas brilhantes comparações, ilustra essa proteção de Deus com uma armadura. Note suas palavras em Efésios 6:11-17:

"Finalmente, fortaleçam-se no Senhor e no Seu forte poder. Vistam

toda a armadura de Deus, para poderem ficar firmes contra as ciladas do diabo, pois a nossa luta não é contra seres humanos, mas contra os poderes e autoridades, contra os dominadores deste mundo de trevas, contra as forças espirituais do mal nas regiões celestiais. Por isso, vistam toda a armadura de Deus, para que possam resistir no dia mau e permanecer inabaláveis, depois de terem feito tudo. Assim, mantenham-se firmes, cingindo-se com o cinto da verdade, vestindo a couraça da justiça e tendo os pés calçados com a prontidão do evangelho da paz. Além disso, usem o escudo da fé, com o qual vocês poderão apagar todas as setas inflamadas do maligno. Usem o capacete da salvação e a espada do Espírito, que é a Palavra de Deus." (NVI)

- "Cingindo-se com o cinto da verdade." Jesus afirmou que Ele é a verdade (João 14:6).
- "Vestindo a couraça da justiça." Jesus, na Bíblia, é chamado de "Senhor, justiça nossa" (Isaías 23:6). Ele é justiça.
- "Evangelho da paz." A palavra "evangelho" significa boas-novas. E a maior boa-nova de todos os séculos é justamente Jesus Cristo, o Deus que Se fez homem para morrer pela humanidade pecadora. Jesus, o "Príncipe da paz", é o evangelho.
- "Escudo da fé." Fé é apropriadamente entendida como *confiança*. E só se pode confiar em quem se conhece. Assim, segundo a Bíblia, "a fé vem por se ouvir a mensagem, e a mensagem é ouvida mediante a palavra de Cristo" (Romanos 10:17). Jesus é, portanto, "o autor e consumador da fé" (Hebreus 12:2).
- "Capacete da salvação." Em Mateus 1:21 estão registradas as palavras do anjo a José, pai adotivo de Jesus: "Ela [Maria] dará à luz um Filho e Lhe porás o nome de Jesus, porque Ele salvará o Seu povo dos pecados deles. Logo, salvação é igual a Jesus.
- E a "espada do Espírito" é comparada à Bíblia, que constitui a Palavra de Deus, como Jesus – o Verbo – também O é.

Você percebe o que Paulo está querendo dizer em Efésios 6? Exatamente o mesmo que escreveu em Gálatas 3:27: "Porque todos quantos

fostes batizados em Cristo de Cristo vos revestistes." Precisamos nos revestir de Cristo, ou seja, viver de modo tão íntimo com o Salvador que nossos pensamentos serão os pensamentos dEle; nossas atitudes, Suas atitudes; nossas palavras, Suas palavras. Sem a armadura de Deus – Jesus – somos menos que nada no conflito cósmico. Mas revestidos de Cristo, podemos tudo "naquele que nos fortalece" (Filipenses 4:13). A armadura de Deus constitui-se, portanto, no "figurino" adequado no grande drama universal que se processa neste planeta e em nossa mente. Você está vestido de modo apropriado para essa peça? Lembre-se: esse figurino não deve se tratar de mera fantasia. Deve ser nossa vestimenta verdadeira. Deve ser o que somos de fato.

Conforme José Arrabal, "o ator de um espetáculo teatral, ao contrário das pessoas em seu cotidiano, tem a possibilidade de deixar seu personagem nos bastidores do teatro, quando volta para casa, após terminado o seu trabalho cênico. Na vida individual/social não temos como fazer isso conosco. Não há bastidores para nos deixar. Sempre nos levamos conosco, por mais fantasias ou máscaras que inventemos a nosso respeito, seja, essa invenção, uma farsa para os outros ou para nós mesmos. Nos mais íntimos sentimentos que temos de nós mesmos, sempre somos a verdade do que somos, gostemos ou não de ser assim".

Paulo diz ainda, no verso 18, de Efésios 6: "Com toda oração e súplica, orando em todo tempo no Espírito e para isto vigiando com toda perseverança." *Vigiar* e *orar* são palavras-chave no Novo Testamento. E é exatamente dessa forma – vigiando e orando – que devemos viver nossa vida real, sem máscaras, uma vez que estamos em meio a uma batalha real.

Lembre-se de que "todas as legiões satânicas não vos poderão causar dano a menos que venhais a abrir a alma às artes e setas de Satanás. Vossa ruína jamais poderá ter lugar enquanto vossa vontade não consentir. Caso não haja corrupção em vossa mente, toda contaminação ambiente não vos pode manchar ou corromper". – *Mente, Caráter e Personalidade*, vol. 2, pág. 803.

Com a armadura de Deus, poderemos dizer, um dia, com o apóstolo Paulo: "Combati o bom combate, completei a carreira, guardei a fé". II Timóteo 4:7.

Nunca se esqueça de que, conforme escreveu Ralph Stroll, "Satanás não desenvolve seu trabalho mais sutil nos bares, mas nos santuários". No santuário de nossa mente.

Conselhos divinos

"Cumpre-nos, no que de nós depender, cerrar toda entrada pela qual [Satanás] possa encontrar acesso à alma." – O *Maior Discurso de Cristo*, pág. 171.

"Nossos pensamentos devem ser estritamente guardados; pois um pensamento impuro causa uma profunda impressão na alma." – *Mensagens aos Jovens*, pág. 144.

"Não podemos avançar na experiência cristã, enquanto não afastarmos de nosso caminho tudo quanto nos separe de Deus." – *Ibidem*, pág. 377.

"A mente é a faculdade central e controladora dos seres racionais. ... De conformidade com o que a pessoa pensa, ela vai agir. É impossível à mente má fazer outra coisa a não ser produzir obras más." – *Comentário Bíblico Adventista do Sétimo Dia*, vol. 7, pág. 194.

"Satanás não pode tocar na mente ou no intelecto a menos que nos submetamos a ele." – *Ibidem*, vol. 6, pág. 1.105.

"Se quisermos viver corretamente, precisamos pensar corretamente. O desenvolvimento do caráter cristão exige pensamentos corretos." – *Ibidem*, vol. 7, pág. 177.

"Os que desejam ter a sabedoria que vem de Deus devem tornar-se néscios no pecaminoso conhecimento deste século, para serem sábios. Devem fechar os olhos, para não verem nem aprenderem o mal. Devem fechar os ouvidos, para que não ouçam o que é mau e não obtenham o conhecimento que lhes mancharia a pureza de pensamentos e de ação." – *O Lar Adventista*, pág. 404.

O ato final

"Também pôs no coração do homem o anseio pela eternidade."

Salomão, em Eclesiastes 3:11

No dia 13 de agosto de 2003, Nova Iorque ficou sem energia elétrica por várias horas. O metrô parou, os semáforos deixaram de funcionar e os telefones celulares ficaram inoperantes. Em meio ao clima de incerteza e desinformação, os nova-iorquinos começaram a temer pelo pior – um novo ataque terrorista. Era inevitável deixar de pensar nos horrores do 11 de setembro de 2001, ainda mais quando chegaram informações de que outras grandes cidades – como Toronto, no Canadá – também haviam sido atingidas pelo apagão. Sob um calor de 32 graus e com o fim do expediente, multidões invadiram as ruas. Em meia hora o caos dominava tudo. Somente horas depois é que as autoridades confirmaram que o bleçaute havia sido causado por uma sobrecarga no sistema de transmissão de energia elétrica que abastece oito Estados norte-americanos e parte da província de Ontário, no

Canadá. No total, 50 milhões de pessoas foram atingidas por este que foi considerado o maior apagão já registrado nos Estados Unidos.

Esse é o tipo de acontecimento que deixa evidente o clima de tensão e medo que paira sobre as pessoas, no século 21. Exatamente como a Bíblia descreveu, há dois milênios, o sentimento que dominaria o mundo, nos últimos dias de sua história: "Haverá homens que desmaiarão de terror e pela expectativa das coisas que sobrevirão ao mundo... Então se verá o Filho do homem vindo numa nuvem, com poder e grande glória." Lucas 21:26 e 27.

A volta de Jesus é um evento marcante em toda a Bíblia. Várias passagens bíblicas deixam claro que esse será um evento real e visível. E, para que não houvesse nenhuma dúvida, Jesus comparou Sua vinda a um relâmpago que cruza o céu de ponta a ponta. A Bíblia diz, também, que todos os povos da Terra verão o Filho do homem descendo nas nuvens, com poder e grande glória.

O objetivo desse evento é dar a recompensa da vida eterna aos crentes. A salvação de todo ser humano já foi providenciada quando o Filho de Deus entregou a vida na cruz. Em Sua segunda vinda, Jesus virá buscar aqueles que aceitaram essa salvação. Como nessa ocasião os mortos justos serão ressuscitados e os vivos serão transformados para serem levados para o Céu, isso quer dizer que não haverá outra chance para arrependimento. Jesus disse: "Eu venho logo! Vou trazer comigo as Minhas recompensas, para dá-las a cada um de acordo com o que tem feito." Apocalipse 22:12, NTLH.

Proximidade – Ninguém sabe a data da volta de Jesus. Mas não há dúvida de que ela está próxima. Os acontecimentos atuais, na medida em que correspondem ao que foi profetizado por Jesus Cristo e registrado nos Evangelhos, funcionam como indícios ou evidências para os que crêem e esperam a volta de Jesus. Para tais pessoas, esses elementos contribuem para manter a expectativa e a esperança.

Quando os discípulos foram a Jesus pedindo um sinal, o Mestre

respondeu com uma estratégia de falta de precisão, misturando eventos que vieram a se cumprir na destruição de Jerusalém pelos romanos (no ano 70 d.C.) com outros que servem para mostrar a proximidade do fim, mas não adiantam o momento exato dessa ocorrência.

"Creio que Jesus agiu assim para provocar nos crentes uma atitude de contínuo interesse e meditação no tema", diz o pastor e jornalista Márcio Dias Guarda. "O senso de iminência e a agradável expectação faz bem a quem crê. Aliás, o conteúdo do capítulo 25 de Mateus fornece elementos para que se chegue a essa conclusão", diz Guarda, que também lembra que em todo o chamado "Sermão Profético", em Mateus 24, a palavra "sinal" só foi utilizada por Cristo no versículo 30, porque ali Ele realmente deu um sinal insofismável, que será visto e sentido por todos, independentemente da fé. A rigor, portanto, o único sinal da Sua volta estaria vinculado ao próprio evento. Tudo o mais deve ser considerado como "sinal da proximidade" da volta de Cristo, mas não como "sinal da volta de Cristo".

"Considero muito importante entender isso, exatamente para não ser decepcionado por tentativas de marcar datas ou avaliar quanto falta para a volta de Cristo em função da leitura de sinais que não foram destinados a esse fim", alerta o pastor. "Os 'sinais da proximidade' não foram dados com o objetivo de substituir a fé ou 'matar a curiosidade'; eles existem para manter vivas a esperança e a missão. Devem ter o efeito de nos incentivar à preparação prática para a volta de Jesus."

A maior e melhor notícia de todos os séculos está prestes a ocorrer. E os sinais dos tempos estão aí para confirmar isso.

O clímax do conflito – Um dos objetivos deste livro é justamente mostrar que, pelo jeito como as coisas andam, o fim só pode estar mesmo próximo. É impossível deixar de perceber que a atuação de Satanás nos bastidores do conflito tem se intensificado nos últimos anos. Há uma linha de ação lógica desde os primórdios da história deste mundo até hoje. Primeiramente, Lúcifer deu um jeito de misturar o

relato de Gênesis – a base de toda a teologia bíblica – com os mitos de criação de culturas ancestrais, classificando a todos como meras alegorias. Depois, conseguiu levar à apostasia o povo que deveria ser a luz do mundo (os judeus) e paganizou a Igreja Cristã. Levou a humanidade da descrença e do racionalismo a uma religiosidade vazia (pós-moderna), centrada no ser humano e nas sensações. E, finalmente, vem usando os diversos meios de comunicação para semear suas mentiras em todo o planeta; mentiras que podem ser resumidas no engano básico "não morrereis e sereis como Deus".

Evidentemente, Deus também está atuando, mas pela salvação dos sinceros. Rasgando as trevas do paganismo medieval, Ele trouxe à luz a Reforma e, posteriormente, o movimento adventista, a fim de trazer à tona verdades bíblicas que haviam sido sepultadas pela tradição e pelo engano. De modo especial, a justificação pela fé, a mortalidade do ser humano e o criacionismo, destacado por meio da observância do sétimo dia da semana, o sábado.

A despeito do turbilhão de enganos em que nos encontramos atualmente, com apelos ao pecado por todos os lados, Deus nos concede poder ilimitado na pessoa do Espírito Santo, garantindo que é possível sair vencedores nesse combate. Que podemos assumir conscientemente nosso papel no grande drama cósmico entre o bem e o mal, entre a verdade e o erro.

Se pensarmos bem, o palco principal desse conflito é a nossa mente. É ali que ocorre a cada instante a disputa pelas nossas afeições. Como nosso cérebro não é um computador, que a qualquer instante pode ser formatado e reprogramado, devemos tomar todo cuidado possível para evitar que as sugestões do inimigo de Deus sejam plantadas ali. Siga o conselho de Paulo: "Parem de tentar ajustar sua vida aos caminhos do mundo. Vocês precisam ter uma nova atitude para com a vida; toda a sua perspectiva mental precisa ser radicalmente alterada, para que vocês sejam capazes de decidir o que é a vontade de Deus, e saber o que é bom e agradável a Ele, e perfeito." Romanos 12:2, tradução de Barclay.

Que Deus nos ajude a levantar as cortinas do palco chamado vida e ver que, nos bastidores, há uma intensa luta pela nossa mente, pelo nosso coração. E que escolhamos o lado certo, a fim de que logo possamos dizer como Jó: "Eu O verei com os meus olhos; os meus olhos O verão, e Ele não será um estranho para mim. E desejo tanto que isso aconteça!" Jó 19:27, NTLH.

Perguntas para discussão

"Quase sempre preferimos o conforto da opinião sem o desconforto da reflexão."
John Kennedy

Capítulo 1 – Guerra ideológica

1. Quem foi o primeiro ser no Universo a usar o poder da palavra em benefício próprio? Quais eram seus planos?
2. No que consiste a "grande mentira" que, na Terra, teve início no Éden?
3. O que é a "tríade filosófica do mal", descrita neste capítulo? Por que ela se ajusta aos planos do inimigo de Deus?
4. Neste capítulo é dito que o Adventismo seguiu o espírito da Reforma Protestante. Por quê?

Capítulo 2 – Mídia manipuladora

1. Quais os objetivos da propaganda e como ela pode ser usada para o mal?
2. Quais são as leis de manipulação da opinião pública? Quais lhe chamaram mais a atenção? Por quê?
3. Por que nem sempre as pessoas estão bem informadas, embora vivam numa época de informação rápida e acessível?
4. Descreva o "poder modelador" mencionado neste capítulo.

Capítulo 3 – Mensagens subliminares

1. O que são mensagens subliminares?
2. Em que mídias elas podem ser usadas?
3. Comente os exemplos de influência subliminar mencionados no capítulo. Você sabe de outros?
4. No fim do capítulo é dito que Satanás utiliza o recurso das mensagens subliminares. Com que propósito?

Capítulo 4 – Televisão: uma janela indiscreta

1. O artigo 221, inciso IV, da Constituição, determina que as emissoras respeitem "os valores éticos e sociais da pessoa e da família". Pense nos programas de TV de maior audiência na TV aberta e julgue se estão de acordo com a lei.
2. Qual a desvantagem do cinema e da TV em relação às mídias escritas? O que um jornal impresso, por exemplo, nos possibilita, e um telejornal, não?
3. Além de nem sempre tratarem com profundidade os problemas do próprio país, os telejornais freqüentemente encerram com assuntos mais amenos, como futebol. Pense no porquê disso.
4. Comente o "efeito anestesiante" da TV, mencionado neste capítulo.
5. Quais as conseqüências da constante exibição de violência na TV?
6. Que critérios devem ser adotados para se assistir TV?

Capítulo 5 – O poder da música

1. Como a música é percebida pelo ser humano? Por que isso a torna tão poderosa como meio de influenciar a mente?
2. Qual a origem do *rock*? Por que seu uso no contexto cristão é um contra-senso?
3. Qual o poder da música na mudança de valores e comportamentos das sociedades modernas? E qual a relação da música com o "falso reavivamento espiritual" dos últimos dias, mencionado por Ellen White?
4. Como você definiria a diferença entre música popular e música sacra?
5. Quais os critérios para a escolha da música que se deve ouvir?

Capítulo 6 – Histórias em quadrinhos

1. Cite alguns exemplos de "propaganda satânica" divulgada por meio das histórias em quadrinhos.
2. Quais as principais tendências dos quadrinhos modernos?
3. Numa sociedade de informação rápida e pouca leitura, qual o poder de influência dos quadrinhos, especialmente sobre crianças e jovens?

Capítulo 7 – O cinema e a religião de Hollywood

1. Tendo em mente a "grande mentira" abordada no capítulo 1, como o cinema tem contribuído para disseminá-la?
2. Como o mal é geralmente apresentado nos filmes? Qual o problema disso?
3. A que tipo de mundo os filmes (e livros) do personagem Harry Potter conduzem as crianças e jovens? A que você atribui o sucesso da série?
4. Segundo Ellen White (*Só Para Jovens*, pág. 14), quais as conseqüências de se ter contato com material de conteúdo ocultista?
5. Neste capítulo se fala em "pecado cultural". O que é isso e como os filmes ajudam a reforçá-lo?

Capítulo 8 – Desenhos animados

1. Embora os desenhos animados sejam classificados como "livres", há pesquisadores que discordam disso, quando analisam alguns desenhos. Por quê?
2. Qual o poder da fantasia sobre a realidade da criança?
3. Tendo em mente o pano de fundo deste livro (o grande conflito entre o bem e o mal), de que forma alguns desenhos animados contribuem para reforçar na mente das crianças os conceitos da "tríade filosófica do mal", abordados no capítulo 1?
4. Um pai quer saber que tipo de desenhos seu filho pode assistir. Que conselhos você daria?

Capítulo 9 – *Videogames* e RPGs

1. Tendo como base as informações deste capítulo, é possível relacionar *videogames* e comportamento? Os jogos influenciam mesmo os jogadores?
2. Quais os quatro principais problemas dos *videogames*, mencionados neste capítulo?
3. Que tipos de temas e personagens predominam nos RPGs e que destoam dos princípios bíblicos?

Capítulo 10 – Mundo erotizado

1. Quais as conseqüências da erotização do cotidiano?
2. Levando-se em conta que aproximadamente um terço dos internautas buscam algum tipo de atividade sexual virtual e que os *sites* pornográficos se multiplicam a cada dia, que cuidados o internauta cristão deve ter ao acessar a Internet?
3. Qual o plano de Deus para o sexo, e como a mídia o tem distorcido?

Capítulo 11 – O segredo da vitória

1. Por que a leitura é importante?
2. Comente a expressão "ignorância desejada", cunhada por Jerônimo.
3. Releia a história fictícia extraída do livro *Fuga Para Deus* e pense em como você tem organizado suas prioridades na vida.
4. Comente a frase: "A 'aceleração tecnológica' do mundo prova-se um eficaz instrumento de dominação."

Capítulo 12 – Figurino adequado

1. Segundo Carl Jung, "todos nós nascemos originais e morremos cópias". Como evitar que a mídia e o mundo ao nosso redor nos privem de nossa individualidade e de nosso livre-arbítrio?
2. Você já vestiu a "armadura de Deus"? Se ainda não, que tal começar agora? Informe-se e ore a respeito.